JUNIJ 2004 28 1150 SIT

VSE, KAR VAŠ PC POTREBUJE

PCFormat

CD IZDAJA

PRVI OPIS

ZMAGOVALEC JE RADEON

ATI vrača udarec s super hitrim X800 XT

MAYA - Ustvarite lastno risanko in postanite slavni!

PLUS: Preizkusite Mayo s priloženega diska

Veliki E3!

Najboljše igre leta 2004! Preberite kdo bo letos glavni in kdo se bo poražen vlekel po senci

NA TESTU

- >> Hitman: Contracts
- >> 12 predvajalnikov MP3
- >> Najboljši glasbeni programi
- >> Osnovne plošče za Athlon

124 STRANI
>> INFORMACIJE
>> NASVETI
>> ZABAVA

Imate radi filme?

NAPASITE OČI NA CREATIVE ZEN PMC

PREIZKUŠENO! Vzemite s seboj na dopust svojo celotno filmsko in glasbeno kolekcijo

JUNIJ 2004 / 28 / 1150 SIT
9 771580 820005
ISSN 1580-8203

BODITE USTVARJALNI
VAŠ HALF-LIFE 2

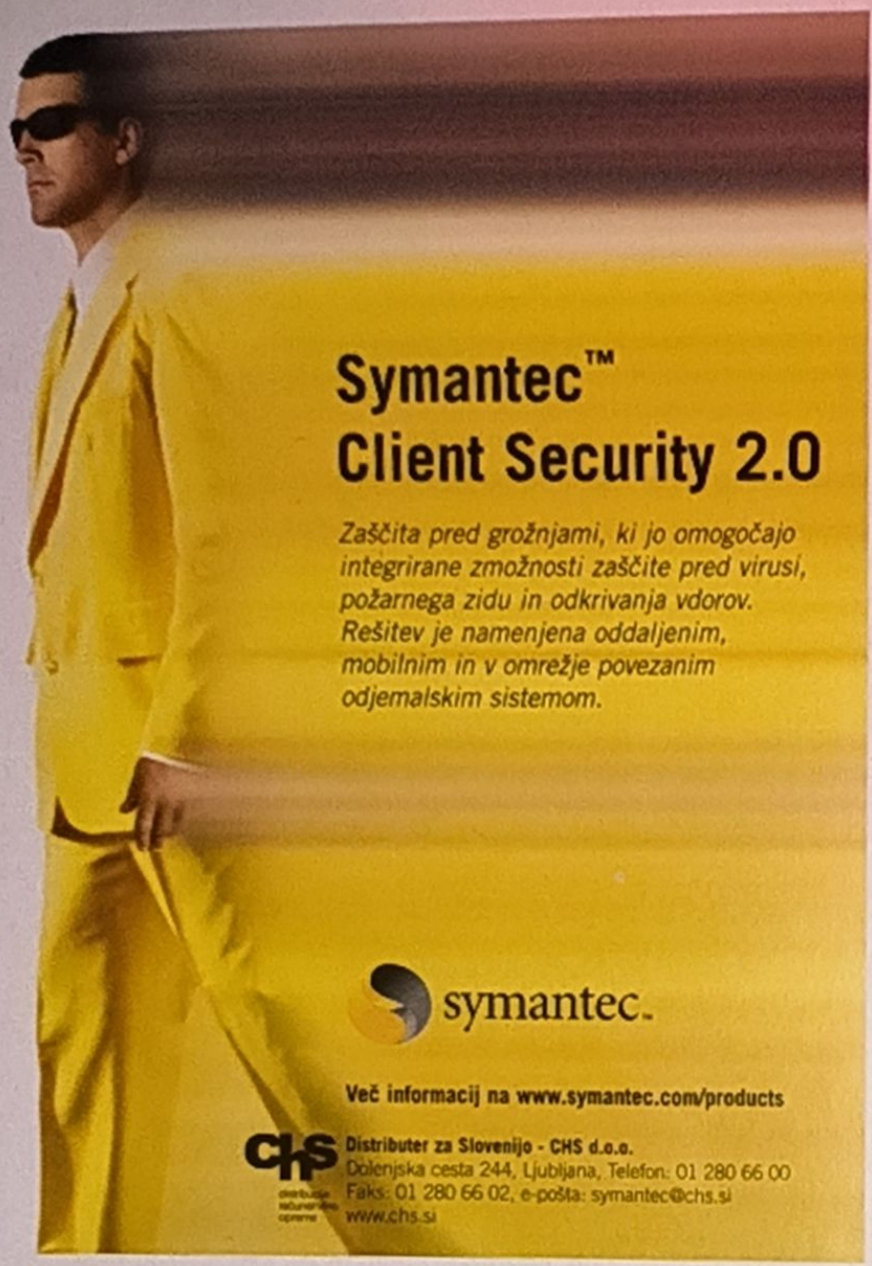
16 OPISOV IGER
TOCA: RD2 IN OSTALE

PROGRAMI
DELITE SI DATOTEKE

NAKUPOVALNI VODIČ
KUPUJTE PAMETNO

DO ROBA POLN CD! PROGRAMI, IGRE IN ZABAVNI FILMI

>> CELOTNA MAYA PLE >> HITMAN: CONTACTS >> CELOTEN GAMES FACTORY PRO >> MICRO FLIGHT 4.0
>> CELOTEN ACEMONEY >> NORTON ANTIVIRUS 2004 >> MOZILLA 1.7 >> DEEPBURNER >> ŠE VEČ



Symantec™ Client Security 2.0

Zaščita pred grožnjami, ki jo omogočajo integrirane zmožnosti zaščite pred virusi, požarnega zidu in odkrivanja vdorov. Rešitev je namenjena oddaljenim, mobilnim in v omrežje povezanim odjemalskim sistemom.

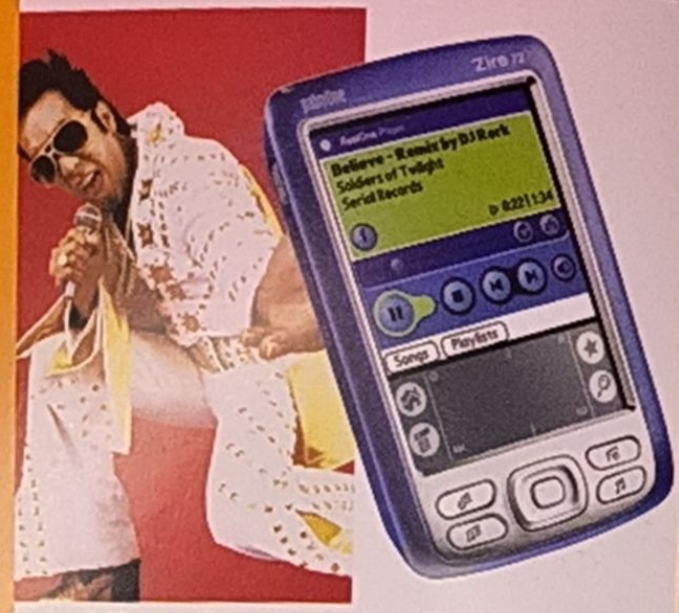
symantec.

Več informacij na www.symantec.com/products

CHS distribucija računalniške opreme

Distributer za Slovenijo - CHS d.o.o.
Dolenjska cesta 244, Ljubljana, Telefon: 01 280 66 00
Faks: 01 280 66 02, e-pošta: symantec@chs.si
www.chs.si

Zire 72



Ujemite svoje življenje!

Zire 72 je namenjen vsem uporabnikom, ki potrebujejo dlančnik z zmogljivo programsko in strojno opremo za sprejemljivo ceno. Poleg Bluetooth in Ir povezave vsebuje Zire 72 še diktafon in digitalno kamero (1.2 mil točk), ki omogoča zajem slik in video posnetkov.

Za nakup se obrnite na enega izmed naših partnerjev, ki so naštetí spodaj ali na vašega prodajalca računalniške opreme. BOF: Ljubljana tel.: 01 548 4466; BIG BANG MEGA: Ljubljana tel.: 01 587 3519; Rudnik Ljubljana tel.: 01 420 2573; Maribor tel.: 02 3209 752; Kranj tel.: 04 202 5572; Novo Mesto tel.: 07 393 5200; Velenje tel.: 03 897 5833; Koper tel.: 05 630 6500; Celje tel.: 03 425 2540; COMTRON trgovine, STING: Ljubljana tel.: 01 524 6033, web: www.sting.si

palmOne

MICHAEL MOORE,

dobitnik oskarja za dokumentarni film Bowling za Columbine in zlate palme filmskega festivala v Cannesu za dokumentarni film Fahrenheit 9/11, navdušuje tudi v besedi.

Ugotovite zakaj avtor prejema najprestižnejše nagrade!

Za naročila se obrnite na:
Založba Pasadena, Dolenjska 244, 1000 Ljubljana
Telefon:01 280 53 50
www.pasadena.si

Qtek 8080 - Pametni telefon z Windows® Smartphone 2002

Procesor:
TI OMAP710 procesor
Spomin:
64MB ROM; 32MB RAM
GSM/GPRS:
GSM Tri-band 900/1800/1900 GPRS Class B; Multi slot class 8
Povezljivost:
Bluetooth 1.1; Ir port
Zaslon:
64k barvni (TFT) LCD, 176x220 pik
Zvok:
Vgrajen mikrofon in zvočnik
Operacijski sistem:
Microsoft SmartPhone 2003
Baterija:
Litij-lonska 1000mAh
Kamera:
vgrajena CMOS kamera (640x480 pik); zajem slik ali videa
Razširljivost:
kartice SD/MMC; SDIO
Velikost in teža:
50.1 x 120.4 x 23.5 [mm]; teža: 130g

Vsebina osnovnega kompleta:
USB priklopna postaja z napajalnikom in nastavkom, slušalke z mikrofonom, CD s priloženo programsko opremo.

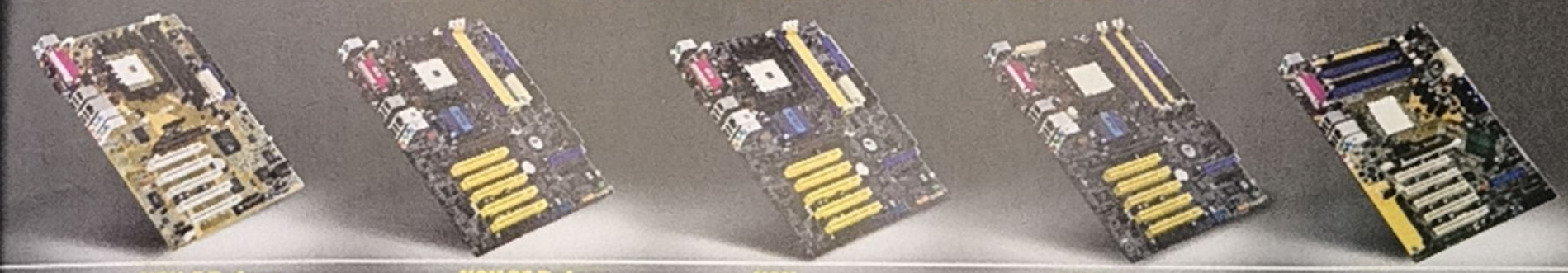
CHS distribucija računalniške opreme

Prodaja:
Prodaja: Gambit d.o.o., STING d.o.o., Fuzija d.o.o., BOF d.o.o.
Distribucija za Slovenijo:
CHS d.o.o.
Dolenjska c. 244, 1000 Ljubljana

Qtek™

K8 Family

Feel the Power of AMD64 Architecture



K8N-E Deluxe
- AMD Athlon 64 Processor
- NVIDIA nForce3 250Gb
- DDR400
- 800MHz HyperTransport
- AMD Cool 'n' Quiet! Technology
- Dual SATA RAID
- 6 Serial ATA Ports
- 8-Channel Audio
- Optical/Coaxial S/PDIF out
- ASUS AI Features
- Gigabit LAN

K8V SE Deluxe
- AMD Athlon 64 Processor
- VIA K8T800+VT8237
- DDR400
- 800MHz HyperTransport
- AMD Cool 'n' Quiet! Technology
- Dual SATA RAID
- IEEE1394
- ASUS AI Features
- Marvell Gigabit LAN
- ASUS WiFi slot

K8V
- AMD Athlon 64 Processor
- VIA K8T800+VT8237
- DDR400
- 800MHz HyperTransport
- AMD Cool 'n' Quiet! Technology
- ASUS AI Features
- Gigabit LAN
- ASUS Features
- SATA RAID

SK8V
- AMD Athlon 64 FX& Opteron 100 Series
- VIA K8T800+VT8237
- 800MHz HyperTransport
- Dual Channel DDR400
- Dual SATA RAID
- IEEE1394
- ASUS AI Features
- 3COM Gigabit LAN
- ASUS WiFi slot

SK8N
- AMD Athlon 64 FX& Opteron 100 Series
- NVIDIA nForce3 Pro150
- Dual Channel DDR400
- Scalable HyperTransport
- IEEE1394
- ASUS Features
- SATA RAID

Acord-92 d.o.o.
Stegne 13, 1000 Ljubljana
Tel: 01/583 72 30
Fax: 01/519 80 20
www.acord-92.si

JAE d.o.o.
Brnčičeva 13, 1000 Ljubljana
Tel: 01/589 52 26
Fax: 01/589 62 10
www.jae.si

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

PCFormat

Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1

Urednik Aljoša Hancman
Namestnica urednika Barbara Banović
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani
Boštjan Krajnc
Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, David Bradley, Kieron Gillen, Aljoša Hancman, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Tomaž Kotnik, , Uroš Majcenovič, Alec Meer, Fran Lhotka, Gregor Miraz, Andrej Potočnik, Matej Slanič, Marko A. Štor, Jelena Varda, Ivo Vidergar, Luis Villazon
Ilustracije Boštjan Krajnc, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banović
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax 02 330 331 1

Oglasno trženje
Ivo Vidergar
Tel 02 330 330 8 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Suzana Gruber
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 1, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Digitalna Kamera in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net** in **ww.fhmslo.net.**

Članki iz PC Formata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost sodi revija med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. DDV je vračunan v ceni revije.

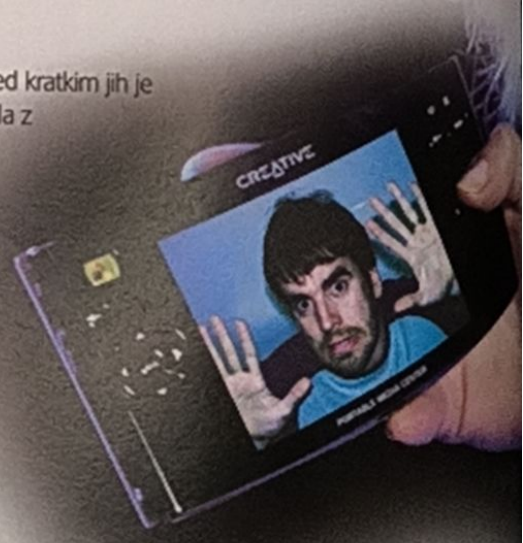
Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz PCFormata, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

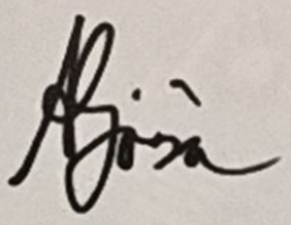
Ostajamo z vami

Koliko črk je v *PCFormatu?* Tisoč? Sto tisoč? Milijon? Mnogo. In vsaka bo, ko boste vi prijeli revijo na začetku meseca v roke, natanko tam, kjer mora biti. Kljub temu, da lahko gre marsikaj narobe pri kupčkanju člankov, ki naj bi se na koncu meseca sestavili v revijo *PCFormat*. Vsem našim piscem lahko, na primer, neznano kam odfrči tipka "A" in potem bi revij izgledl nekko tkole. Gregorja lahko po nesreči povozi leteči krožnik. In kdo bo potem reševal vaše probleme? In katera zavarovalnica v takem primeru krije stroške rehabilitacije, hudiča? Lahko ravno sredi našega uredništva izbruhne vulkan in za kakšen dan zamakne izid naslednje številke.

Nikoli, ampak res nikoli pa se ne bo zgodilo, da bi kakšen mesec zmanjkalo novic iz pisanega sveta na siliciju temelječih napravic. Prejšnji mesec je zavoljo uspešne predstavitve superirone grafične kartice GeForce 6800 Ultra, denimo, svoj valček zmage odplesala nVidia. Ta mesec ji je v obraz nesramno kihnil ATI in iz žepa privlekel svoj odgovor: Radeon X800 XT. Kdo ve, morda bo že naslednji torek, sredo ali četrtek na sceno prijahal nekdo tretji in pometel z oberna. Ta mesec se je zgodil tudi E3, Intel je prestavil novo serijo procesorjev, pa legendarni Sid Meier je odprl vrata svoje rezidence in igra *Hitman: Contracts* se je potegnila na prodajne police. In vsi ti dogodki so imeli eno skupno točko – *PCFormat* je bil zraven. Kaj se bo zgodilo naslednji mesec? Heh, saj to je tisto najlepše... ne vemo, kaj se bo zgodilo, ampak bo vsekakor nekaj noro zabavnega. In mi bomo spet tam, na to lahko računate.

P.S.
Mimogrede bi rad še čestital kolegom pri Digitalni Kameri. Pred kratkim jih je namreč organizacija Periodical Publishers Association počastila z zelo prestižno nagrado "International Magazine of the Year 2004". Najboljša mednarodna revija? Uau, bravo, fantje. Naslednje leto smo na vrsti mi. Če ne bo vulkana.





ALJOŠA HANCMAN
Urednik
hancman@videotop.si

Ekipa se predstavi

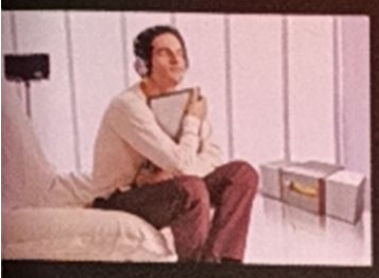
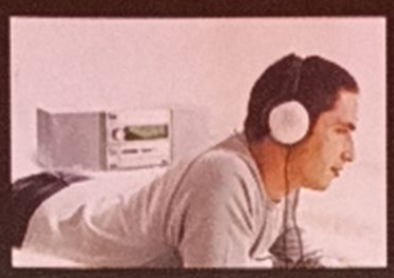
BARBARA
Nekega dne je vsem v uredništvu kupila čips. Vse smo pojedli, prav nič nismo puščli. Bil je lep dan.

MIŠO
Priznal je, da je bil včasih črnec in da obožuje Michaela Jacksona. In potem se je streznil in vse preklical.

IVO
Reševal je križanko. Manjka mu samo še vodoravno geslo spodaj levo. Vasica v Armeniji, pet črk, tretja je G.

JANJA
Na tajnem glasovanju smo se odločali, ali bomo njeno sliko odstranili s te strani ali ne. Ta mesec ji naj se bo.

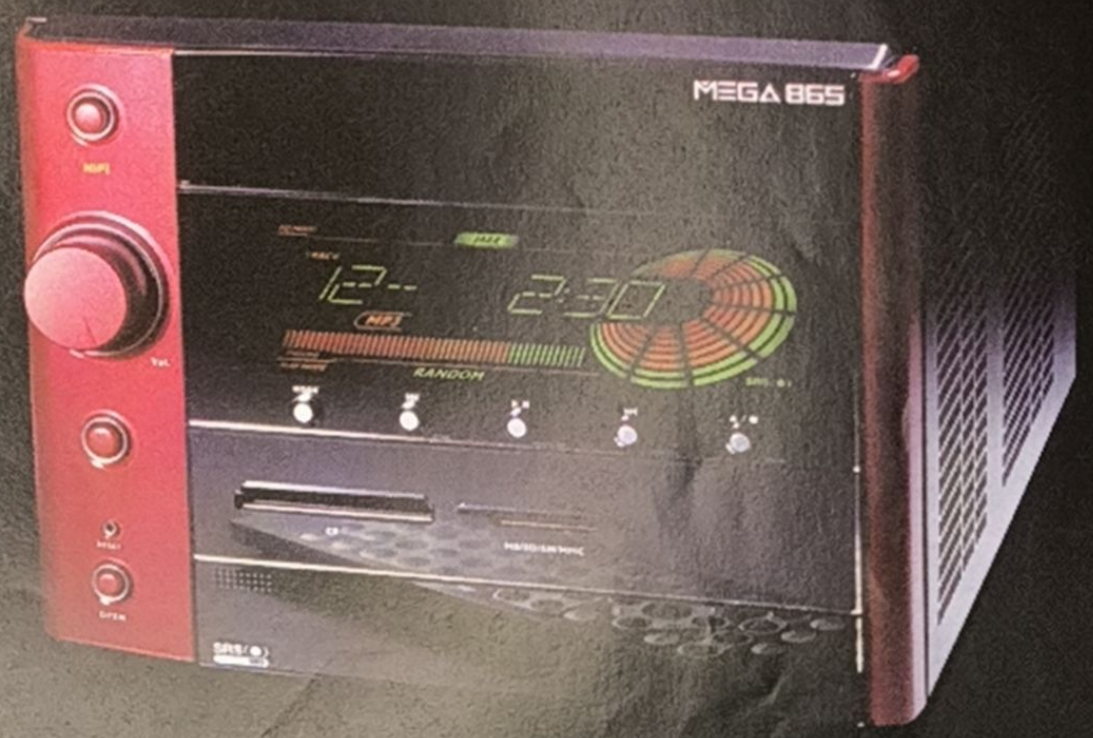
PETER
Končno se mu je uresničila velika želja – igral je nogomet proti ženski ekipi. Po dveh minutah je dobil rdeč karton.

MEGA 865

Uživajte v digitalni izkušnji!

Modna in parktična oblika



Chipset: Intel 865G
Grafika na OP: Intel Extreme Graphics II
Spomin: 2 x DIMM Dual Channel DDR400
Prosta mesta: PCI, AGP, Mini PCI
LAN: 10/100 Mbps Onboard
USB 2.0 & Firewire
Zvok: 5.1 Channel & SPDIF In/Out
Deluxe verzija dodatno
6-in-1 Flash Card Reader & Wireless 802.11b

podpora za Intel Celeron ali Pentium 4 procesor
po želji optične enote: CD, CD-RW, DVD ali DVD RW
trdi disk EIDE , TV tuner

izberite po svojih željah

3 naprave v enem

(PC Power OFF)

Hi-Fi Stereo / Mini Audio 1
- **Hi-Fi stereo**
  Audio CD+ MP3 Player+ AM/FM Tuner

Domači kino 2
- **Domači kino**
  DVD 5.1 Digital + TV tuner

Multimedijski računalnik 3
- **Media Center**
  Card Reader+ 1394+ SPDIF I/O+ DVR
- **Brezžične povezave**
  802.11b + RF KB/MS
- **Osebni PC**
  za zabavo, delo in internet

MSI

www.msi-slovenia.com

E-misija d.o.o.
KAMNIK Ljubljanska cesta 21d, **Tel.**: 01 830 35 30,
LJUBLJANA, Šmartinska 55, Zeleni trikotnik, Tel 01 544 30 55,
MARIBOR, Ul. Talcev 24, Tel 02 229 61 80
KRANJ Ul. Jake Platiše 17, Tel 04 235 20 20,
NOVO MESTO Zwittrova ul.1, Tel.: 07 337 25 70

e-misija

www.e-misija.si

Pooblaščeni prodajalci:
IZID d.o.o., Jesenice, tel.: 01 242 83 49, **ABAKUS TRADING d.o.o.**, Žabnica, tel.: 04 236 86 50,
BIROSTROJ Computers d.d., Maribor, tel.: 02 252 38 91, **AZ net, računalniški sistemi d.o.o.**, Mengeš, Tel: 01 729 1263
NOVA GORICA BE BOP TPS d.o.o., Nova Gorica, Tel: 05 333 2005, **UNING d.o.o.**, Rakek, Tel: 01 709 6440
RODOCOMP d.o.o., Muta, Tel: 02 876 1290 , **TEAL d.o.o.**, Laško, tel.: 03 734 00 70, **FLOP d.o.o.** Velenje, 03 897 54 08

OBRNITE NA...

novice
napovedi
opisi
vodiči

NAROČITE SE ŠE DANES!
Prihranite denar na letni zalogi *PCF*
str. 80

V kremplje smo dobili ATI-jevo novo grafično pošast in ugotovili, smo prejšnji mesec nekoliko pretiravali s hvalo nVidiinega prv

v tej številki

Teme

22 **Sid Meier in Pirates!**
Sid je govoril, mi smo napeto poslušali in se veselili vrnitve ene naših najljubših iger

28 **Filmi v žepu**
Če želite svojo zbirko filmov nositi kamor koli, preberite našo predstavitev žepnega kina

81 **Blue**
Animacija osamljenega droida (pa še demo smo vam dali na disk, da boste jokali z njim)

84 **Maya**
Pripravite svoj računalnik na prihod programa, ki je prvi na lestvici med profesionalci

Od blizu

10 **Opremljeni**
Oprema, ki jo nestrpno pričakujemo

12 **Tomaževe sladke igre**
Igre, slajše od sladoleda

15 **Novice**
Preberite, kaj vse se je dogajalo ta mesec

16 **Jerome Rota**
Pogovarjali smo se z avtorjem kodeka DivX

Obširni testi

19 **Trdi diski**
Skupno skoraj terabajt prostora

38 **Osnovne plošče**
Najboljša izbira za AMD

100 **Predvajalniki MP3**
Supertest prenosnih skladišč glasbe

V tej prepolni številki...

Radeon X800 XT
ATI žre piksle kot za stavo in mi smo osupli str.34

Maya
Na disku in v reviji – naučite se 3D modeliranja str.84

E3 razkrit
Kakšna vrsta zabave nas čaka v bližnji prihodnosti? str.53

Kup testov
Preizkusili smo goro opreme str.33

Nori na filme?
Če še niste, pa še boste str.28

Modificiranje
Vnaprej se pripravite na modificiranje Half-Life 2 str.70

35 iger
Opisi in napovedi str.51

Programska oprema
Zasebno si izmenjujte datoteke str.76

Nakupovalni vodič
Digitalni fotoaparati, tiskalniki, igre... str.108

Programi, igre
Celotni programi in demo različice iger CD/DVD

64

Hitman: Contracts

Prišel je. In ima nas na muhi.

KAKŠNA JE VSEBINA DISKA? Obrnite na stran 14 in preberite!

Preizkušeno

34 **ATI Radeon X800 XT**
Ogledalce na steni, povej, katera kartica najhitrejša v deželi je tej?

38 **Osnovne plošče**
Test osnovnih plošč za AMD

43 **Razer Viper**
Naslednik legendarnega Boomslanga

43 **Programska oprema**
Kaj se splača nameščati

Manjši testi strani 40-44
Dlančnik Asus MyPal A716, ohišje za trdi disk Canyon, USB Radio, zvočniki Altec Lansing MX-5021, Bluetooth slušalka Motorola HS810, predvajalnik MP3 Waitec Freestyle, tiskalnik Samsung CLP-500, zapisovalnik DVD+/-R Asus DRW-0804P, LCD monitor Philips 150B5CS, LCD monitor Neovo X-19A, predvajalnik DVD Waitec Vision.

Igre

53 Poročilo z E3
58 TOCA Race Driver 2
60 Athena Sword
61 Beyond Divinity
62 Spartan
62 Crusader Kings
63 Manhunt
64 Hitman: Contracts
66 Euro 2004
67 Perimeter
68 Breed
69 Krajši opisi
70 Modificiranje HL2

Odklop

110 **Spletno igranje**
Kaj se dogaja v online skupnostih

114 **Artcore**
Igre lahko imajo tudi drugačno vsebino

117 **DVD kotiček**
Kaj dati v predvajalnik ta mesec

118 **Spletna stran**
700 let interneta

120 **Kisli možgani**
Velike misli članov uredništva

121 **Kristalna krogla**
Razkrivamo vam prihodnost

122 **Dezinformator**
Tokrat nekoliko drugačen

Stalne rubrike

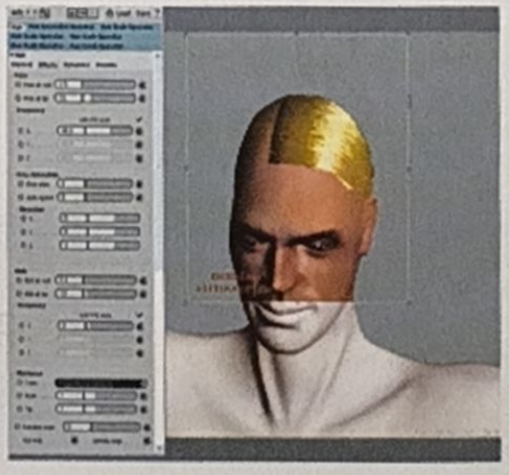
8 Pisma bralcev
14 Vsebina diska
80 Naročite se
108 Nakupovalni vodič
116 Naslednji mesec

58
TOCA 2 RD

63
Manhunt

114
To je Artcore

Pomagali vam bomo pri prvih korakih v modificiranju *Half-Life* 2 s *Softimage XSI EXP*.
str.70



PCFormat •

pisma

pišite na: pisma@pcformatslo.net

PISMO MESECA

Cene so znorele

Vedno sem se ravnal po načelu: nisem tako bogat, da bi si lahko privoščil kupovati poceni. Ko sem kupoval opremo za računalnik, sem vedno kupil najboljše (ne nujno najdražje), četudi sem za to plačal visoko ceno. Dolgoročno gledano se mi je na koncu račun vedno izšel. Prve grafične kartice Voodoo so imele ob izidu precej zasoljeno ceno, a se mi je sčasoma vse vrnilo, saj sem lahko kartico uporabljal res dolgo. Danes se mi zdi, da so kvalitetne stvari dobile prav nenormalno visoke cene. Lahko kar nadaljujemo s primerom grafičnih kartic. Pred nekaj meseci sem kupil Radeona 9600 Pro, za katerega sem kljub grdim pogledom moje žene plačal štirideset jurjev, ker me je prodajalec prepričal, da ga bom lahko uporabljal vsaj dve leti. Dve leti? In zakaj ne morem potem danes igrati *Far Cry* z vsemi vključenimi podrobnostmi? V "starih časih" bi lahko na grafični kartici za 40 jurjev igral tri najbolj zahtevne igre hkrati. In kaj bo, ko pride *Doom 3*? V koš bom vrgel svojega Radeona 9600 in šel v trgovino po najnovejšo mrcino. In žena me bo spet grdo gledala, ker bo vedela, da se bo čez nekaj mesecev zgodba ponovila in da bo šla polovica moje plače v nič. In to še ni vse, prav šokiralo me je, ko sem izvedel, kako je poskočila cena RAM-u, odkar smo vstopili v Evropsko unijo. Kmalu bo šla vsa tehnična roba cenovno tako navzgor, da bom moral spremeniti svoje načelo v: nisem tako nor, da bi si lahko privoščil kupovati drago. Novi Radeon in GeForce 6800 bosta po mojem stala okoli 150 tisočakov. Noro. Verjetno se bom preselil na kakšno kmetijo in mirno živel od evropskih subvencij.

Sašo, Trbovlje

PCF Težko je primerjati stare čase 3dfx-ovih kartic Voodoo z današnjimi. To je podobno, kot da bi iz tricikla presedlal na 750-kubično Yamaho in nato bentil, kako drago so ti prodali tole novo "kolo". Gre za povsem drugo izkušnjo. Včasih so prodajali samo stoenke, danes pa lahko dobiš stoenko ali pa ferarrija. In slednjega si lahko privoščijo samo redki. To so pač trda dejstva življenja. Tako grafične kartice, kot tudi igre so v zadnjih letih napredovale neverjetno. V samo nekaj letih obstoja 3D iger smo prišli od majhnih kupčkov poligonov skoraj do fotorealizma. Da te potolažimo, ti podeljujemo eno malo nagrado.

Igralni plošček Trustmaster Modena 360 Upad Force ti podarja podjetje VideoToP d.o.o. (www.videotop.si).

PIŠITE NAM!

Ko se naveličamo tipkati lastne besede, prav radi preberemo tudi kakšno vašo.

Pišite nam!
Pošljite nam vaša razmišljanja, mnenja in skrbi v zvezi z revijo, PC-jem ali življenjem na splošno in mi bomo poskrbeli, da bo svet slišal vaš glas. Pošljite nam elektronsko pošto na naslov: **pisma@pcformatslo.net** ali črke na običajnem papirju na:

PCFormat,
Trg revolucije 2,
2000 Maribor.

Glasbeni gusarji

Pozdravljeni! V majski številki *PCFormata* sem prebral vaš obširen in izčrpen članek o menjavi datotek in sem tudi sam strnil nekaj "kratkih" misli o tem t.i. piratstvu.

Strinjam se z ogorčenjem glasbenikov, filmskih ustvarjalcev in ostalih umetnikov, saj so le ti v tem boju največ izgubili. Seveda so krivi posamezniki, ki si nedovoljene datoteke izmenjujejo, a močno obsojam tudi industrijo, ki so format MP3 izkoristili v svoj, legalen prid. Sodišča obsojajo štirinajstletnike in ostale, ki so le okusili slast, ki jim je bila dostopna. Internet postaja vse hitrejši - menda ne zaradi babic, ki berejo članke o zdravem življenju, temveč zaradi hitrejšega snemanja datotek. Dnevno nastajajo novi avdio in video formati, ki ponujajo čim višjo kvaliteto v čim manjših datotekah. Nastajajo novi programi. Ljudje si te datoteke shranjujejo na CD-ROM-e, ki jih "zapečejo" kar sami doma. To pa zaradi cenovno nizkih in kvalitetnih zapisovalcev CD-jev in praznih medijev. Potem pa to glasbo poslušajo na predvajalnikih MP3, katerih prodaja zadnje čase strmo narašča.

Vsa ta industrija si polni žepe od prodanih artiklov. Pogledal sem ceno 25 praznih CD-ROM-ov v nekem slovenskem trgovskem središču. Seveda je cena 25 CD-jev (na katere lahko posnameš skupno okoli 5.000 datotek MP3 povprečne velikosti) veliko nižja od cene originalnega CD-ja (na katerem najdeš povprečno 15 skladb). Glasbena industrija zvišuje cene CD-jev zaradi slabe prodaje, to pa pelje ljudi k piratstvu.

Obsojam tehnično industrijo, ki nam ponuja zločin po zelo nizki ceni. Po ceni, ki je nižja od pravice. Mislim, da bi za odpravo piratstva moralo veljati obratno.

To so moje misli glede izmenjave nedovoljenih datotek in piratstva. V majski številki *PCFormata* sem prebral vaš obširen in izčrpen članek o menjavi datotek in sem tudi sam strnil nekaj "kratkih" misli o tem t.i. piratstvu.

Strinjam se z ogorčenjem glasbenikov, filmskih ustvarjalcev in ostalih umetnikov, saj so le ti v tem boju največ izgubili. Seveda so krivi posamezniki, ki si nedovoljene datoteke

izmenjujejo, a močno obsojam tudi industrijo, ki so format MP3 izkoristili v svoj, legalen prid. Sodišča obsojajo štirinajstletnike in ostale, ki so le okusili slast, ki jim je bila dostopna. Internet postaja vse hitrejši – menda ne zaradi babic, ki berejo članke o zdravem življenju, temveč zaradi hitrejšega snemanja datotek. Dnevno nastajajo novi avdio in video formati, ki ponujajo čim višjo kvaliteto v čim manjših datotekah. Nastajajo novi programi. Ljudje si te datoteke shranjujejo na CD-ROM-e, ki jih "zapečejo" kar sami doma. To pa zaradi cenovno nizkih in kvalitetnih zapisovalcev CD-jev in praznih medijev. Potem pa to glasbo poslušajo na predvajalnikih MP3, katerih prodaja zadnje čase strmo narašča.

Vsa ta industrija si polni žepe od prodanih artiklov. Pogledal sem ceno 25 praznih CD-ROM-ov v nekem slovenskem trgovskem središču. Seveda je cena 25 CD-jev (na katere lahko posnameš skupno okoli 5.000 datotek MP3 povprečne velikosti) veliko nižja od cene originalnega CD-ja (na katerem najdeš povprečno 15 skladb). Glasbena industrija zvišuje cene CD-jev zaradi slabe prodaje, to pa pelje ljudi k piratstvu.

Obsojam tehnično industrijo, ki nam ponuja zločin po zelo nizki ceni. Po ceni, ki je nižja od pravice. Mislim, da bi za odpravo piratstva moralo veljati obratno. To so moje misli glede izmenjave nedovoljenih datotek in piratstva.

Aleš, Ljubljana

PCF Razumemo te popolnoma, vendar prazen CD ne bo nikoli dražji od polnega, tako da se bo, finančno gledano, piratstvo vedno bolj "splačalo". Splačalo na podoben način, kot se bolj splača iti mimo blagajne v trgovini kot pa se ustaviti in nabavljeno blago plačati.

Jeza in pohvala

Prenovljena revija mi je všeč, ni mi pa všeč vaš odnos do foruma. Razumem, da 24 ur ne more nihče biti prisoten, a do kakšne 22. ure , pa bi lahko bil vsaj na vašem forumu kdo prisoten, in se tudi kdaj argumentirano postavil po robu kritikam, ali pa jih sprejel, ne pa da se delate slepe, na strani pisma bralcev pa prosite ljudi naj pišejo. Važen je tudi splet, ne samo papir. Če pa vam je odveč komunicirati z bralci na spletu, pa ukinite forum.

Aleš

PCF Žal bodo vedno občasne luknje, ko na forumu ne bo nikogar. Četa moderatorjev, ki skrbi za čistočo foruma, opravlja svoje delo povsem prostovoljno (hvala vam, glavni ste). Se pa trudimo, da bi bilo nevarnega časa čim manj, nikakor pa foruma ne zanemarjamo. In kritikam se vedno postavimo po robu argumentirano, če so le tiste prve tudi takega tipa.

Intelektualna

Pozdravljeni! Vsi vemo, da lahko napišem res dobro pismo in dobim to nagrado.Torej, zakaj bi se jZs trudil z pisanjem in vi z branjem, če se lahko trudite samo vi s pošiljanjem. He, he, he...Lep pozdrav!

E.M.

PCF Zelo nam je všeč tvoj način razmišljanja. V bistvu je že to pismo res dobro in ravno tu je ena kolosalna luknja v tvojem načrtu. Ti si se že trudil s pisanjem in mi smo se že trudili z branjem, tako da se vse skupaj podre kot slabo sestavljena hišica iz kart, še preden sploh pridemo do tretje točke, kjer se omenja nagrada. Naslednjič se manj trudi.

RAZMIŠLJANJA S FORUMA

Ne držite vsega v sebi, da se vam ne bo naredil mozolj. Odcepetajte na spletni naslov **www.pcformatslo.net/forum** in delite svoje globoke misli s celotnim znanim vesoljem.

The Butterfly Effect

Film je dober, ampak preveč poenostavlja problem potovanja skozi čas in paralelnih dimenzij.
Butterfly efekt izhaja iz ene teorije, da lahko metulj z zamahi svojih kril povzroči vihar na drugem koncu sveta.
Čist poenostavljeno...
Čisto vse je povezano. Eno dejanje lahko pripelje kot domino do nekega povsem nepovezanega in oddaljenega efekta. Če recimo posekam eno drevo, bi lahko s tem ubil enega klopa, ki bi drugače pičil tretjo osebo, ki zato ne bo zbolela za borelijo in bo zato lahko imela otroke....
Čist kar neki, ampak gres se zato, da nikoli ne moreš povsem predvideti kaj bodo tvoja dejanja imela za posledico.
Na žalost pa se film ni poigral z Dedkovim efektom to je teorija, kaj bi se zgodilo, če bi potoval nazaj v čas in ubil svojega dedka. Zato se ne bi rodil tvoj oče, zato se ne bi rodil ti, zato nisi nikoli naredil potovanja skozi čas, zato nisi nikoli ubil svojega dedka....
Nihče ne ve, kaj bi se v tem primeru zgodilo. Butterfly efekt pride do izraza tukaj ker če bi v potovanju v preteklost naredil nekaj, kar bi pripeljalo, da tvoja starša ne bi spala skupaj tisto sekundo ko bi morala, se ne bi nikoli rodil oz. bi bil drugačen zaradi drugih genov pri spočetju...
Jasno? Seveda ne
Saladin

Ameriški vojaki- *****!!!

Ja sej se zavedam, da obstajajo zarote v Sloveniji. Praktično politika ne obstaja brez zarot. Je preveč kompleksna dejavnost, da bi lahko interesi države shajali tudi z interesi posameznikov. To ne gre. Še sam Hitler kot božja avtoriteta, se je moral posluževati zarot. Najprej na domačem političnem prostoru, ko je zažgal Raichstag in nato še zrežiran napad na nemško radijsko postajo, da je lahko začel s drugo svetovno vojno.
Seveda so dokazi o tem, prišli na dan šele po končani vojni, kakšno desetletje zatem, kot pri ostalih svetovnih oziroma ameriških zarotah. Tako da ne moreš sedaj od mene pričakovati kakšne trdne dokaze. Lahko ti nakažem samo projekcije, ki so se v zgodovini že zgodile ali pa nekaj protislovij ameriške administracije, ki porajajo dvome o njihovi kredibilnosti.
Še vseno pa ni nujno, da bomo kdaj imeli čiste dokaze za te zarote. Ukazi v vojski morajo sicer biti dokumentirani, ampak še vseno je dovolj maneverskega prostora za incognito. Pač preko nekaterih dejstev ne moreš. Posledice so se zgodile, vzroka ne najdemo... Misterijozno? Niti ne, tudi za Hitlerja ni niti enega dokaza, da je pošiljal Jude v smrt. Ampak dejstvo je, da so oni umirali, kot je dejstvo da je v Iraku in na Guantanamu na stotine zapornikov, ki so mučeni na skoraj identične načine. Kot sem dejal že v prejšnjem postu, je samo ena smiselna razlaga. Ali gre za sistematično mučenje iz vrha vojske, ali pa imajo ti "posamezniki", ki so med seboj odaljeni na tisoče kilometrov povsem enako kreativnost kar se tiče mučenja. Motivi mučenja pa so jasni kot bel dan. Mučenje iz strani vojske ima samo en namen-zvedeti dodatne informacije. Tu sploh nimamo kaj debatirati.
Fredy

ANKETA

Aktivno sodelujte pri ustvarjanju revije!

Ker verjamemo, da je najboljša revija tista, ki je všeč bralcem, želimo poglobiti sodelovanje z vami. Ta mesec bomo na spletnem naslovu **www.pcformatslo.net/anketa**, objavili, pa ne da ste uganili, anketo. Zanima nas, s čim se ukvarjate poklicno, kaj počnete v prostem času, kaj vam je v *PCFormatu* všeč in kaj bi spremenili, če bi imeli za to priložnost. Samo z vašo pomočjo nam uspeva *PCFormat* izboljševati iz meseca v mesec. Ob zaključku akcije bomo seveda med sodelujočimi izžrebali dobitnika bogate nagrade. Če je vaše potrpljenje na ničli in nam želite podati kritiko, pohvalo ali misel že ta trenutek, pa le brez odlašanja pošljite elektronsko sporočilo na naš naslov.

Preberite še to

FHM

Če ste mislili, da se nekdanji uredniki *PCFormata* zavlečejo v kot in kolnejo vse revije - pomislite še enkrat. Nikola se je iz ene norišnice preselil v drugo in rezultat njegovega dela so že vidni. Izšla je že tretja številka največje svetovne revije za moške - FHM (For Him Magazine). Kot darilo boste ob nakupu te številke prejeli brezplačno prilogo 100 najbolj seksi žensk sveta 2004. Pohitite, zaloge bodo kmalu pošle.

DIGITALNA KAMERA

Prva prava slovenska revija za digitalno fotografijo vam v tretji številki prinaša 100 strani popolnega pogleda na fotografijo. Od obširnih testov aktualnih modelov aparatov, do nasvetov za izboljšanje fotografskih tehnik in računalniško obdelavo fotografij, na priloženem disku pa celotni program in vtičnike.

NAROČITE SE NA *PCFORMAT!* na strani 80

Opremljeni

Poletje se bliža, Evropa je že tukaj in naročanje opreme preko spleta je že cenovno užitno početje. Bodite opremljeni.

Ohišje

Antec Aria

Cena Ok. 28.200 SIT Na voljo zdaj Na spletu www.antec-inc.com

Antec se je končno pridružil dirki v proizvodnji PC-jev s slogom in predstavil novo ohišje Aria. To je daljše od večine tovrstnih sistemov, vanj pa je mogoče vgraditi katero koli osnovno ploščo Micro-ATX, namesto da bi bili prisiljeni iskati ploščo primernih dimenzij. Dodatne prednosti tega ohišja so štiri razširitvena mesta za pogone in možnost vgradnje do štirih kartic PCI. Antec trdi, da je ohišje z vgrajenim 300W napajalnikom praktično neslišno, saj so stranice narejene iz posebnega, večplastnega materiala, ki preprečuje širjenje zvoka.

Fotoaparat/USB pomnilnik

Philips KEY019

Cena Ok. 70.500 SIT Na voljo zdaj Na spletu www.philips.com

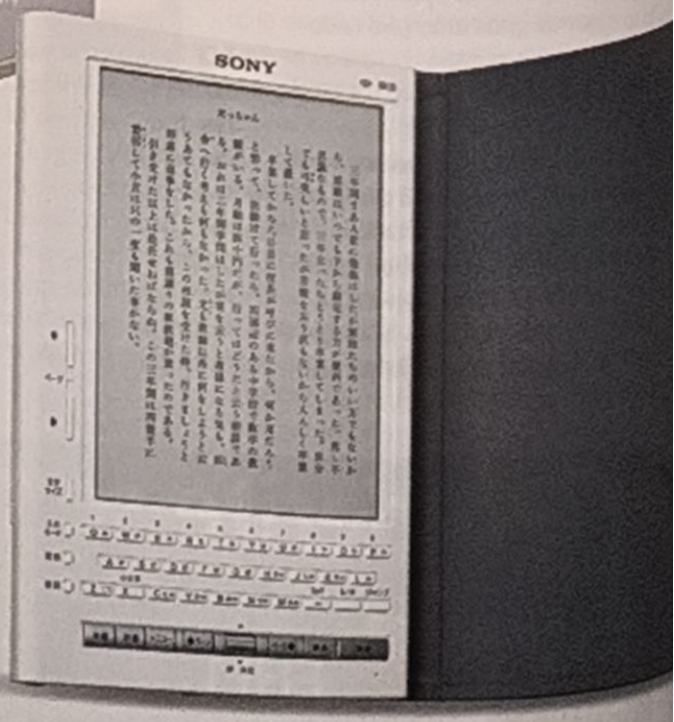
Če iščete prave primerke digitalne konvergence, je vaše iskanje končano. Philips je vgradil fotoaparat, ki lahko posname fotografije do ločljivosti dveh megapikslov, predvajalnik MP3 in USB pomnilnik v to kompaktno napravo, ki je dolga le 10cm, težka pa neznatnih 60 gramov. V 128Mb pomnilnika je mogoče shraniti do 25 minut videa MPEG4 (ločljivosti 320 x 240), 200 slik ali 20 datotek MP3. Še bolj neverjetno pa je to, da ima KEY019 drobcen LCD zaslonček, ločljivosti 320 x 240 za usmerjanje objektiva v pravo smer in ogled posnetega materiala. Napaja ga vgrajena Li-ionska baterija, ki se napolni kar preko vrat USB.

Prenosni avdio predvajalnik

Sony MZ-NH1

Cena še ni znana Na voljo junija Na spletu www.sonystyle.co.uk

Sonyjev format MiniDisc, ki premore kapaciteto 180Mb, ob zmogljivih pomnilniških karticah in MicroDrivu izgleda že prav žalostno. Na srečo pa je japonski tehnološki gigant predstavil 1Gb Hi-MD predvajalnik/snemalnik, ki bo ponovno osrečeval ljubitelje te blagovne znamke. Žal pa Sony noče spremeniti svojega odnosa do določenih formatov, zato ne ponuja podpore za predvajanje datotek MP3. Je pa res, da lahko v novi predvajalnik shranite do 200 albumov, kodiranih pri 48Kbps v formatu ATRAC. Predvajalnik je tudi priročno skladišče podatkov, saj ponuja polno povezljivost preko vodila USB.



Bralnik e-knjig

Sony Librié

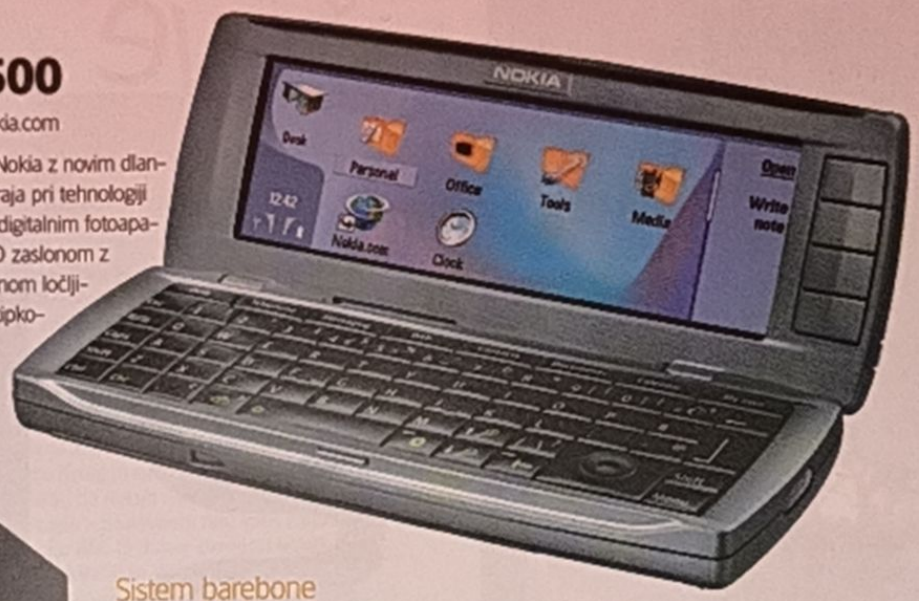
Cena še ni znana Na voljo še ni znano Na spletu www.sony.com

Napovedi, kako bo elektronski papir zamenjal klasičnega, so stare skoraj toliko kot sami računalniki, Sonyjev prvi bralnik e-knjig pa bo to vizijo očitno končno uresničil. Librié ima 6-palčni zaslon, ki zmore prikazati polno ločljivost 600 x 800 SVGA. To je dovolj za kristalno jasno sliko – celo boljšo od določenih 17-palčnih LCD monitorjev. Sam zaslon je Philipsov in je prav impresivno energetsko učinkovit, saj omogoča prikaz slike, tudi ko nima napajanja. Sony zatrjuje, da boste lahko s tremi baterijami AAA uživali v branju kar 10.000 strani. Kam smo že dali tisti *Tihi Don*?

Dlančnik/mobilni telefon

Nokia Communicator 9500

Cena še ni znana Na voljo jeseni 2004 Na spletu www.nokia.com



Kljub prednostim mobilne telefonije tretje generacije, Nokia z novim dlančnikom/mobilnim telefonom Communicator 9500 vztraja pri tehnologiji GSM. 9500 poganja Symbian OS, ponaša pa se še z digitalnim fotoaparatom z ločljivostjo VGA, barvnim transreflektivnim LCD zaslonom z ločljivostjo 640 x 200 in sekundarnim zunanjim zaslonom ločljivosti 128 x 128. Na voljo bo seveda tudi precej velika tipkovnica QWERTY. Prenos podatkov poteka preko GPRS, brezžične povezave 802.11b in vmesnika Bluetooth, shranjevanje podatkov pa je mogoče na 80Mb internega pomnilnika in kartice MMC.

Sistem barebone

AOpen XC Cube

Cena še ni znana Na voljo poleti 2004 Na spletu www.aopen.com

V zadnjih mesecih smo videli že toliko miniaturnih sistemov, da že kar vidimo minimalno. A ta novi sistem ni še en pogojno posrečen klon Shuttla. AOpen bo s sistemom XC Cube ponudil celo vrsto avdio in video zmogljivosti, vključno z možnostjo snemanja avdio in video signalov. Najboljši del pa je sekundarni operacijski sistem, hitra ugnezdena različica Linuxa, ki ponuja skoraj takojšen dostop do cele vrste avdio in video funkcij. Zaenkrat je XC Cube na voljo z Intelovim naborom 865, ki je združljiv s procesorji P4, napajalnik pa je 220W.

Mobilni igralnik

Nokia N-Gage

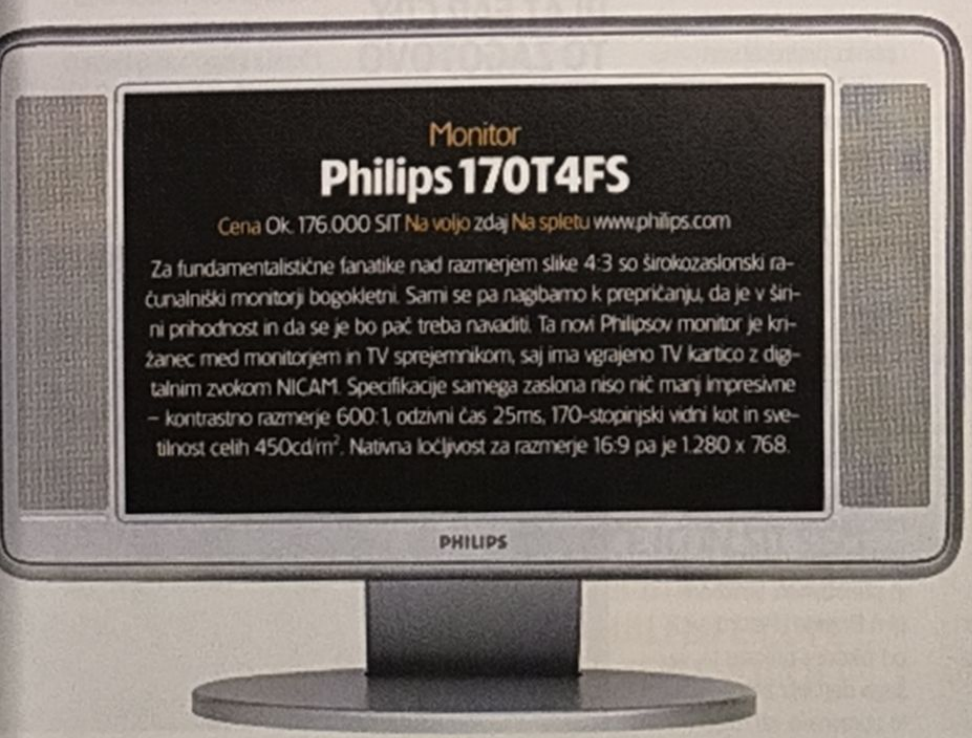
Cena še ni znana Na voljo zdaj Na spletu www.nokia.com

Izvirni N-Gage nas ni ravno navdušil, a je Nokia, v skladu z lastnimi visokimi pričakovanji in tipično skandinavsko preciznostjo izdala prenovljeno različico tega mobilnega igralnika. QD je manjši in lepše oblikovan, pri Nokii pa zatrjujejo, da je veliko uporabnejši kot telefon. Najpomembneje pri njem pa je, da ima sedaj vgrajeno razširitveno mesto MMC, za kartice z igrami, ki jih je mogoče zamenjevati, ko je naprava prižgana, in pričakovano jasnejši zaslon. Žal pa je pred vrati tudi nova generacija dlančnikov, ki so zmožni poganjati igre, zato to mogoče celo ne bo dovolj.

Monitor

Philips 170T4FS

Cena Ok. 176.000 SIT Na voljo zdaj Na spletu www.philips.com

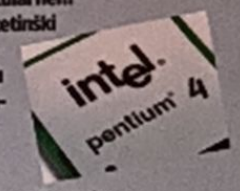


Za fundamentalistične fanatike nad razmerjem slike 4:3 so širokozaslonski računalniški monitorji bogokletni. Sami se pa nagibamo k prepričanju, da je v širini prihodnost in da se je bo pač treba navaditi. Ta novi Philipsov monitor je križanec med monitorjem in TV sprejemnikom, saj ima vgrajeno TV kartico z digitalnim zvokom NICAM. Specifikacije samega zaslona niso nič manj impresivne – kontrastno razmerje 600:1, odzivni čas 25ms, 170-stopinjski vidni kot in svetilnost celih 450cd/m². Nativna ločljivost za razmerje 16:9 pa je 1.280 x 768.

PRIHAJA...

Mi smo vam prvi povedali.

Je Intel opravil s številkami?



Je mit o megahercih končno mrtev? V spektakularnem preobratu v marketinški politiki so pametne glave pri Intelu opustile označevanje procesorjev s frekvencami. Od zdaj naprej bodo Intelovi procesorji nosili marketinške oznake, ki bodo označevale tako frekvenco, kot tudi splošne zmogljivosti čipov. Porcijo Pentiuma 4 560, prosim.

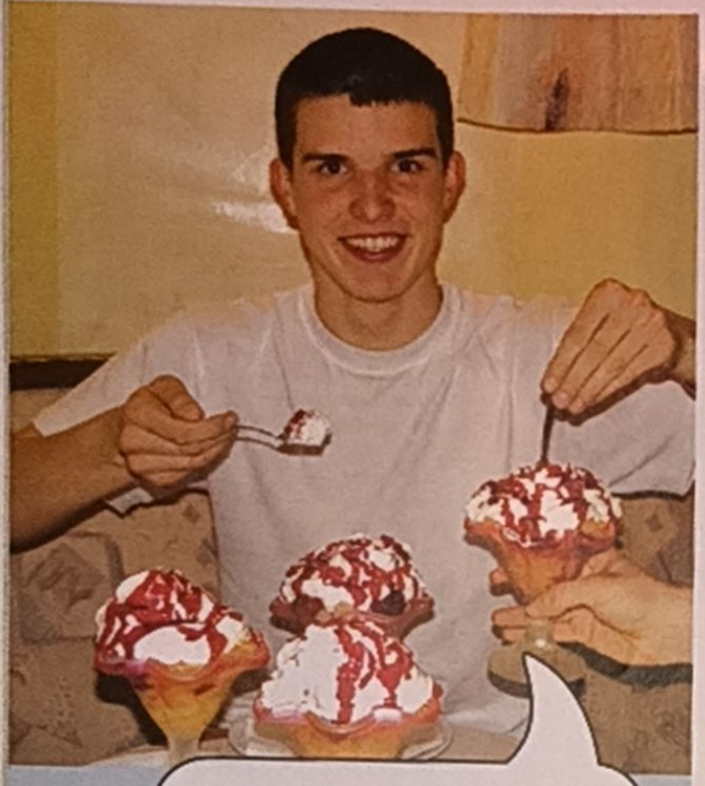
Na trgu že maja

No, to pa je zanimiva ideja. Sitecom prodaja svoje najnovejše 120Gb zunanje trde diske z imenom "RocketPod Stackable". Kot vsi novejši prenosni diski, zna tudi ta prenašati podatke preko vodila USB 2.0, za razliko od ostalih pa je te diske mogoče združevati. Če 120Gb ni dovolj za vaše potrebe, lahko povežete več RocketPodov, in sicer kar brez vsakršnih kablov. Zveni privlačno, pa še pretirano dragi niso (stanejo okoli 56 tisočakov), nismo pa prepričani, da se bo ideja zares prijela.

Dothan z več predpomnilnika

Intel je predstavil novo izdajo izjemno popularnega procesorja za mobilne naprave, Pentium-M. Dothan ima vgrajenega kar 2Mb predpomnilnika. Izdelan je v istem 90nm prolzvodnem procesu kot najnovejši namizni procesorji P4 in pri Intelu zatrjujejo, da je novi čip hitrejši in manj energetsko požrešen kot serija Banias.

www.rodocomp.si
FANTASTIČNA INTERNETNA PONUDBA !



Vse za ljubi mir...

Dragi kolegi, to je za vas.

Najprej iskreno opravičilo bralcem. In posebno čednim bralkam. Tu bi namreč morale stati jezne besede na račun igričarske industrije, a storiti moram nekaj za osebni mir. Ne mine dan, da me ne bi ta ali on kolega pocukal za rokav, dregnil v rebra, udaril po glavi in pobaral: "Ti, a prijateljev ne boš nikoli omenil v reviji?!" Spet drugi me po glavi udarijo kar tako. Teh ne maram.

Naj vas torej popeljem na Dolenjsko. Natančneje na čudoviti griček Kamnje (da ne slišim kakšne čez to ime, pobalini nemarni!), kjer sem podil kure, sosedo in prebivalce sveta insektov. Sicer bi to počel še dlje, a sosedo sedaj zvesto varujejo starši, kure so mi ogradili, mravlje pa sem praktično iztrebil. Ne preostane mi torej drugega, kot tile človeški biseri. Najprej naj pozornost preusmerim na zgornjo sliko. Vidite tretjo roko pri strani? No, pripada nekemu Marku G. – obsedencu s serijo *NFS*, ki dotičnega urednika Igerr s svojimi pogruntavščinami spravlja v boljšo voljo. Vedno najde pravo besedo, če pa je ne, ga mahnem. Počutje se takoj izboljša. Fotografski mojster, ki je ovekovečil ta blažen trenutek, je Peter K. Fant, ki bratu ukrade digitalni fotoaparat pod pretvezo, da bo slikal mene, nato pa cele dni po šoli zalezuje dekleta. Kdor ima čez sliko kaj pripomb, mu svetujem, naj jih zadrži zase, ker je Peter močan. Pravzaprav ni, ampak skušam biti prijazen. Sicer bi moral nujno omeniti še Aljaža S. s katerim deliva bolestno zasvojenost z *NHL 2004*, ki ga igrava vsak dan, in pa Damjana K., ki je v njem popoln amater, a naju vedno nažge, da padeva v depresijo. Pa seveda kruta kritika Ajdo E. in Špelo G. Čeprav bi dal pred njima prednost našemu psičku Mufiju. A za vse zmanjkuje prostora. Tako, draga druščina, sedaj ste dobili svoje. Da bo odslej mir!

Tomaževe sladke igre

Novice iz sveta iger, ki so vsaj tako sladke, kot sadne kupe.

O **igričarski veselici E3 je dovolj povedanega v sekciji Igre,** zato se tu z njo ne obremenjujmo preveč. Kje ste? Hej. Hej! Ah, saj sem vedel, da boste kot kure najprej odleteli prebrat tiste napovedi težkokategornikov. Ste se vrnili pomirjeni? Dobro, nadaljujmo. Svet se zaradi enega sejma pač ne ustavi in ti strani sta posvečeni vsem, ki niso bili v bližču najmočnejših luči v Los Angelesu. Našli smo nekaj Rusov (teh je dovolj, kamor se obrneš), robo za zasvojence s koščenimi nogami, predvsem pa z občudovanjem gledali na Slovence pri ZootFly – preberite, zakaj menimo, da gre lahko za ponovitev uspeha do *Far Cry* popolnoma neznanega Cryteka. Da ne nabijamo v prazno, se lahko prepričate sami in celo pomagate pri končnem "likanju" prve slovenske strelske igre, ki ima potenciale prave svetovne uspešnice, saj podjetje na svoji strani (**http://games.zootfly.com**) izbira nabor beta igralcev. Z malo sreče in dobrim računalnikom boste lahko kmalu spoznavali, česa je zmožen pokazati dvomilijonski narod! Razen sposobnosti konzumiranja neverjetnih količin vina, seveda.

Pariah

Datum izida Bo potrjeno
Založnik Hip Interactive
Razvijalec Digital Extremes
Na spletu www2.pariahgame.com

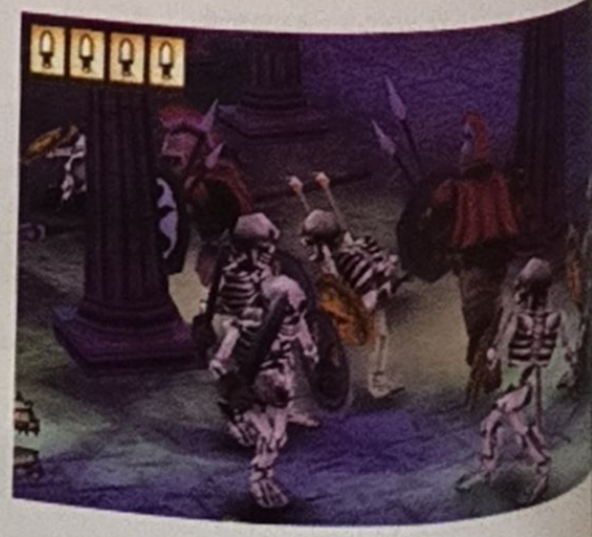
Dejanski razvijalec serije *Unreal Tournament* se je naveličal, da vso slavo žanje Epic Megagames in se je z novim založnikom lotil lastnega projekta, ki bo kakopak slonel na srčku *Unreal*. Znanega je silno malo, a igra naj bi v standarden koncept strelskih iger prinesla elemente t.i. preživetvenih pustolovščin ter povsem v ospredje porinila izjemno zgodbo, ki bo glavni razlog za neprekinjeno igranje. V določenih ozirih spominja na *Halo*, a bo vpeljala nemalo svežih pristopov. Vsekakor navijamo za ta nov, ambiciozen naslov, ki se ne boji drugačnosti, in bo, vsaj upamo, pretresel svet strelskih iger, kjer se tre nadaljevanj in nadležnih generičnih izdelkov.

Battle For Troy

Datum izida Poletje
Založnik THQ
Razvijalec Zono
Na spletu www.thq.com

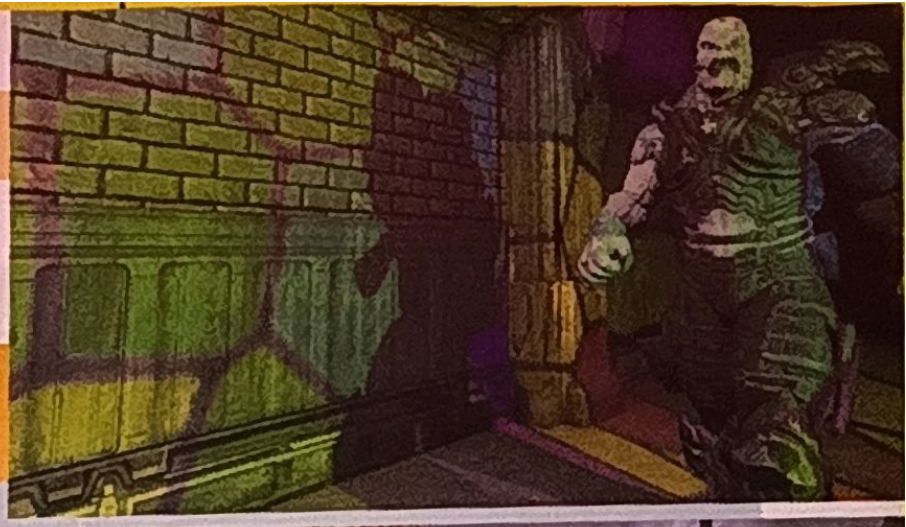
Pa to ni res, kakšno naključje! Ravno zdaj, ko v kino dvoranah razsajajo množice obsedene s filmskim spektaklom *Troja* in prekrasnim, tenkonogim Bradom Pittom, se od nikoder prikaže ta, vašega denarja željna RTS, ki obravnava isti mitični konflikt. Lahko bi delovalo – mešanica *Total War*, *Spartan* in magičnih pošasti v stilu *Warcraft* se pač sliši zanimivo. No, vsaj okostnjaki so vključeni. To je vedno dober znak. Menda imajo toliko mišic na nogah kot omenjeni hollywoodski zvezdnik.

"POMISLITE NA SVOJO NAJLJUBŠO PLAT FAR CRY. TO ZAGOTOVO NISO BILI MUTANTI"



To še ni vse

Posamezne drobtinice novic, brez katerih vam živeti ni.



Dve največji (obrobni) novici se tokrat vrtita okoli grafičnih črpalk krvi, khm, srčkov, in o obeh je bilo govora tudi v norišnici imenovani E3. Prvo presenečenje, pojav katerega je bilo pravzaprav le vprašanje časa, se imenuje *Unreal 3*. Igre, kar avtomatično pomeni tudi grafični motorček, pa ne bomo uzrli še kakšni dve leti, kar namiguje, da bo šlo za logičnega naslednika velikanov *Doom III* in *Half Life 2* – tako iz vizualnega, kot igralnega aspekta, zagotavljajo odgovorni. Mi k seznamu dodajamo še neverjetno strojno požrešnost, ki danes malce spominja na znanstveno fantastiko. Druga vest pa ne oznanja nove igre. Niti do sedaj še nepoznanega motorčka. Ravno nasprotno – združila bo (vsaj tako upamo) dve največji umetnini - *Half Life* in *Half Life 2*. Kako? Vzela bo vsebino prve, in jo postavila na gromozansko močno srce druge. Tako je – izvirna vsebina *Half Life*, opravljena po najnovejši modi. No, to je bil šok celo za nas!

Za konec pa hokejsko obarvana novička. Sports Interactive, od Eidos sedaj ločeni fantje, ki so poskrbeli za morda najboljšo serijo - *Championship Manager*, so na veliko veselje meni podobnih človečkov, ki postavljajo hokej pred (pre)cenjeni nogomet, razglasili, da delajo na *NHL Eastside Hockey Manager* - poslovnem raju vseh zaljubljenih v serijo NHL in dober evropski hokej. Ali bodo vključili še slovensko ligo, ki sestoji iz celih 4 ekip? Khm, več jih ima menda najbolj zaostala švedska vasica, kjer igrajo z jelenovim rogovjem, trdim kamnom in velikimi jajci. Kuhanimi kurjimi, pa tudi tistimi druge vrste. Sicer ne bi nihče nastavljal svojega frisa predmetu, ki je zmožen hitrosti nekaj 100 km/h.

Vivisector: Beast Inside

Datum izida September
Založnik PointSoft
Razvijalec Action Forms
Na spletu www.vivisector.com

Pomislite na svojo najljubšo plat *Far Cry*. Bujno okolje? Prilagodljiva UI? Morda jadralni zmaj? No, to zagotovo niso bili zarukani nadležni mutanti. Morda bo vaše mnenje o spakah nekoliko popravila ruska FPS *Vivisector*, ki ne bo vsebovala praktično ničesar drugega in bo Otok doktorja Moreuja ponesla na nove višave. Kibernetično okrepljene ovce, hijene in upamo da čim več vrst opic, se bo na vas spravilo z vsemi zobmi, šapami in metalci raket – a najbolj zanimivo je, da igra obljublja realnočasovni učinek krzna – tabu sodobnih iger.

Kohan II: Kings of War

Datum izida Poletje
Založnik Take Two
Razvijalec Timegate Studios
Na spletu www.timegate.com/kow

Originalni *Kohan* – domišljijska RTS gromozanskih in dovršenih mer – ni pretirano pretresla našega čolnička, a naše, skorajda na vsako stvar občutljivo oko, se je precej bolj zapičilo v vsaj vizualno krepko močnejše nadaljevanje. Izkazalo se je, da nam je bil *Warcraft III* le malica, ki nam je še dodatno vzdražila želodec, zato navdušeno pozdravljamo obljube razvijalcev, da bo v njihov izdelek zopet zavito na tone škratov in podobne nesnage, predvsem pa razmišljanja zahtevajoče strategije, kar bi moralo pomeniti konkretno nedeljsko kosilo za štiri osebe. A kako se bo kosal z *Rome: Total War*?

Brothers in Arms

Datum izida Zima
Založnik Ubi Soft
Razvijalec Gearbox
Na spletu www.gearboxsoftware.com

Kar koli naredi Electronic Arts, Activision misli, da lahko naredi bolje. In sedaj očitno, kar koli naredi Activision, Ubi Soft, ki bo brž-kone postal tretji najmočnejši založnik, meni, da lahko še bolj popravi. In glej ga, zlomka – uživali smo v *Medal of Honor*, znova združili moči v *Call of Duty* in ravno ko smo mislili, da je rivalstvo v strelskih igrah iz druge svetovne vojne končano in pokopano, med nas trešči *Brothers in Arms*. Zaenkrat izgleda božansko – za razliko od starejših tekmecev ne uporablja izpetega motorčka *Quake III*. Obljublja tudi ekipno igranje v enoigralski kampanji. V nasprotju s konkurenco, ki poskuša posnemati Hollywood, se opira zgolj na resnične dogodke. Da, na tiste, ki so se dejansko zgodili. Za poznavalce industrije pa zna biti najbolj zanimiv podatek, da za igro stoji Gearbox, ki je bil dolgo tesen sodelavec Valva, sedaj pa se postavlja na lastne noge in to bo njihov prvi samostojen izdelek. Njihova zgodovina ni ravno impresivna, a vseeno smo nadvse radovedni.

Hollow

Datum izida Božič
Založnik Bo potrjeno
Razvijalec ZootFly
Web http://games.zootfly.com/hollow/

Upali smo, da bo Slovenija zaslovela na Evrosongu, a Duo Platin "presenetljivo" ni ganil evropskih množic. Naše upe tako prelagamo v igričarsko industrijo, v katero zna udariti ogromen meteorit z imenom ZootFly, katerega bistvo je prvoosebna strelska igra *Hollow*.

Glavni junak najambicioznejšega slovenskega izdelka je Tyler Kilmore, nekdanji ameriški novinar, ki se po petih letih vrne v Evropo po založeno ženo. A v tem svetu se nikoli ni zgodila druga svetovna vojna, saj je že prva trajala 35 let, nad Uralom pa se je v času velikega spopada katastrofalno ponesrečil vojaški poskus in odprl vrata v pekel. In ker je Tyler Američan, se mora vmešati v vsako malenkost, kar ga popelje na akcije polno potovanje skozi štiri raznolike svetove.

Igra se lahko pohvali z lastnim grafičnim in fizikalnim pogonom, ki zna pre(po)kositi vse do sedaj na svet spravljene srčke, zmogljivo UI, uporabo vozil, močno zgodbo, idealno kombinacijo rambovske akcije in načrtovanja, večigralstvo z večino poznanih igralnih načinov. A to so zgolj osnovni pogoji, ki morajo biti izpolnjeni pri vrhunskih strelskih igrah. *Hollow* ima torej temelje grajene protipotresno, na njih pa... oh, na njih bo očitno stala prava graščina, ki bo zavladala svetu strelskih iger.

V ta do skrajnosti dodelani diamant bo namreč vdelanih kar nekaj edinstvenih lastnosti. Eden izmed poglavitnih elementov *Hollow* bo avra. Sicer ne bo budističnih menihov (le zakaj se teh miroljubnih pleškotov vse igre tako izogibajo?), temveč PolyVisor, ki se uporablja podobno kot nočna očala. Le da prikazuje "osebnost" nasprotnika. Gre za vodjo, praznoglavega vojaka? Odločilno za nadaljnje ukrepanje! Če imate pred sabo prestrašenega butca, lahko pograbite kakšen lik, mu na glavo naslonite prazno pištolo in si s takim blefiranjem odprete prosto pot. Lahko pa naletite na usposobljenega oficirja, pri katerem vam bo talec pomagal le kot ščit za enkratno uporabo. Skratka, vedeli boste, kateri fant je glava bande, ki jo je treba najprej odsekati. *Hollow* bo glede na vaše akcije znal preceniti, kakšen igralec ste, in se vam bo ustrezno prilagodil. Hočete akcijo? Dobili jo boste. Raje iščete skrite kotičke in drobce zgodbe? Vaša želja je njen ukaz.

Seznam je enostavno neskončen. Hlinjenje smrti in deljenje streliva v večigralstvu, upravljanje s časom, filmski posnetki vaših akrobacij po koncu naloge, uporaba lastnega holograma v vohunske namene, nasprotniki vse od neandertalcev do robotov, nelinearnost in hej, za glasbo skrbi oboževana Siddharta. Slišn! To vsekakor niso zadnje besede o tem velikem upu.

BREZ OVINKARJENJA **"NISEM VEČ OBOŽEVALEC VALVA. NE VERJAMEM ENE SAME PREKLETE STVARI, KI JO REČEJO IN SIT SEM NJIHOVEGA NAKLADANJA."** FRAGMASTER, NAJVIŠJA ŽIVINA PRI WWW.PLANETHALFLIFE.COM, KI MU JE ODBILO VENTIL IN SI JE S TEM SPOROČILOM MALCE RAZBREMENIL DUŠO.

Vsebina diska

Ne, ni še čas za Božička, samo mi smo tako darežljivi.

Kaj je res minil že mesec dni, odkar smo se srečali na teh straneh? Bo kar držala tista stara modrost, da čast leti, ko se človek zabava. Da bo tudi vam čas poletel do našega naslednjega srečanja, bomo pa kar mi poskrbeli. Vstavite priložen disk v enoto in se poslovite od družabnega življenja. Igre, programi, dodatki, skratka vsega po malem za vse.

Smo imeli pa ta mesec en nagajiv programček, ki je dobesedno za nekaj minut zgrešil *PCF* diske. Govorim o *Softimage XSI EXP for Half-Life 2*, ki ga bomo gotovo ukrotili do naslednjega meseca in ga vsega poničnega priložili na disk. Do takrat pa vam bo prijetno družbo delala *Maya PLE* (vodič na strani 84) in njeni prijatelji.

pisma@pcformatslo.net

Demo igre

Tokratne naj demo igre:

Hitman: Contracts

Hitman: Contracts ponuja več akcije in napetih misij ter ogromno različnih možnosti za izkoriščanje naprednega arzenala strelnega in hladnega orožja. Novi grafični pogon prikaže *Hitmanovo* "delo" do najbolj brutalnih podrobnosti in predstavi vrsto novih lokacij. Napredni krmilni sistem in položna učna krivulja zagotavljata, da se lahko z igro spoprime vsak igralec. Opis na strani 64.

Perimeter

Perimeter je realnočasovna strateška igra, zasnovana na konceptu zajemanja teritorija z uporabo podrobnega spreminjanja področij, vsa področja pa obkroža zaščitni perimeter. Igra kombinira preizkušene principe nadzora virov in enot, ki so realno prikazane.

Alpha Black Zero: Intrepid Protocol

Alpha Black Zero: Intrepid Protocol je futuristična taktična strelska igra z obsežnimi odprtimi tereni in ogromnimi stopnjami v zaprtih prostorih, taktiko na stopnji enote, napredno UI članov ekipe in sovražnikov, odlično zgodbo ter tekočo, realistično animacijo vseh likov.

Celotna programa

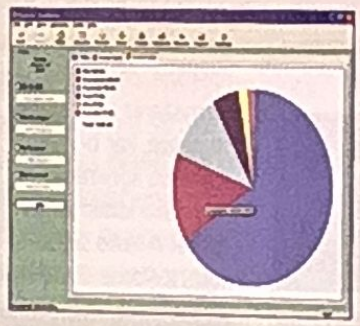
Games Factory Pro

Disk: DVD in CD

Ali sanjate o tem, da bi ustvarili lastno igro? No, sedaj lahko! Pripravite se na presenečenje na obrazih vaših prijateljev in kopico vprašanj v slogu: "Kako ti je to uspelo?" Nič ne more prekositi občutka, ki ga dobite, ko ustvarite svojo prvo igro in jo drugi začno igrati. Nič vas ne bo tako navdihnilo kot ljudje, ki napeto pričakujejo vašo novo stvaritev. Naj vaš računalnik postane tovarna iger še danes! *The Games Factory* ponuja vse, kar potrebujete za ustvarjanje arkadnih, platformnih ali pustolovskih iger, ohranjevalnikov zaslona in še veliko, veliko več. Potrebno je le kliknit na predmet, ga povleči na igralno površino in kliknit na dejanje, ki naj ga predmet izvede. Na voljo imate vse junake, pošasti, priboljške, glasbo in druge elemente, ki jih potrebujete.

AceMoney

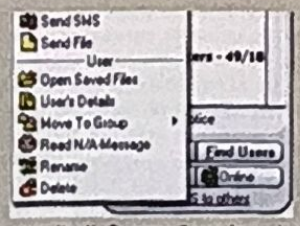
Disk: DVD in CD



Ne razmetavajte svojega denarja – raje pametno upravljajte z njim. Prav zato je dobrodošlo, da vam podarjamo program *AceMoney*, ki ga boste našli na diskih. Ta profesionalna programska oprema za upravljanje s financami je pravi as na svojem področju, enostavna za uporabo in vam bo pomagala spremljati vaše zapravljanje, delnice in plačevanje računov. Če je denar vir vsega zla, ga bodo matematiki z *AceMoney* gotovo obdržali na strani dobrega. Program ponuja več kot 100 različnih kategorij transakcij, podporo za zaščito z geslom ter 150 različnih valut. *AceMoney* tako pokriva vsa področja upravljanja z denarjem in je dovolj zmogljiv za vsakega domačega uporabnika ali celo manjše podjetje.

ICQ 4.0 Lite Edition

Disk: DVD in CD



ICQ Lite ima vse osnovne funkcije polne različice programa *ICQ*. Z njegovo pomočjo lahko prijateljem pošiljate sporočila, si izmenjujete datoteke, pošiljate sporočila SMS in spoznavate ljudi. Omogočena je tudi podpora za različne jezike, mogoče je shranjevati vsebino klepetov in prikazan je indikator tipkanja, ki vam pove, da sogovornik piše sporočilo.

Mozilla 1.7

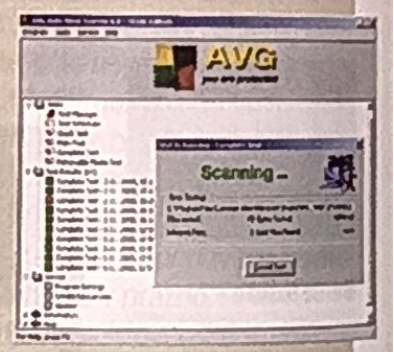
Disk: DVD

Projekt *Mozilla* ponuja možnost dodatne izbire in kopico inovacij pri delu preko interneta. Gre za priznan odprtokodni programski paket brskalnika in odjemalca za e-pošto, zgrajen na jedru *Mozilla1.7*, ki bo zadovoljil vse vaše potrebe. Zaenkrat gre še za testno različico, tako da vas vabimo, da se pridružite skupnosti na **www.mozilla.org** in objavite morebitne pomanjkljivosti.

Brezplačni programi

AVG Anti-Virus Free Edition

Disk: DVD

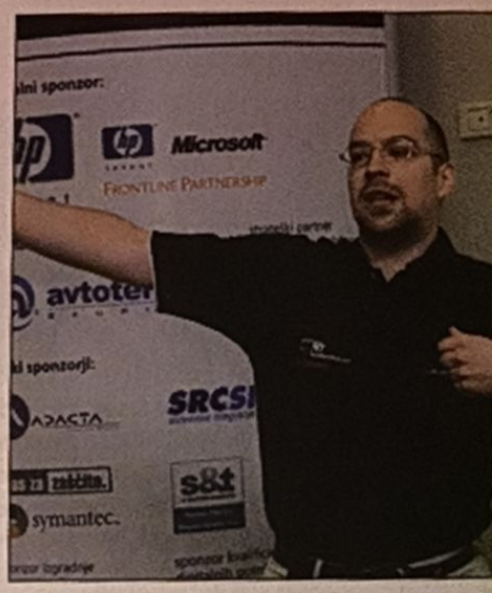


AVG Anti-Virus System prepozna programe, ki se obnašajo kot virusi in jih daje v karanteno, tako da lahko takoj obračunate z virusi, ne da bi morali čakati na nove definicije. Pregled pogonov lahko zaženete ročno, program pa zna pregledati vse datoteke in e-poštna sporočila, lahko pa določite tudi čas, ko naj se pregled samodejno zažene. Med možnostmi so brezplačne nadgradnje, program za pregledovanje e-pošte, samodejno popravljanje okuženih datotek in karantena za varno obravnavanje okuženih datotek.

Novice

9. NT Konferenca

Microsoftova NT konferenca je letos ponovno podirala rekorde.



Od 10. do 13. maja je v Portorožu potekala 9. NT konferenca, ki je tokrat imela poseben slogan, in sicer Uresničite svoj potencial. O uresničevanju le-tega smo lahko obiskovalci konference razmišljali ob 208 predavanjih in ob besedah 155 predavateljev. Teme predavanj so bile pisane, kot je bila pisana druščina tistih, ki so jih predstavljali.

Letos je bilo ogromno besed izrečenih o varnosti – tisti, ki jo s sistemi ponuja Microsoft sam ali tisti, ki jo ponujajo drugi proizvajalci strojne in programske opreme, kot je Symantec. O vdorih, škodljivih programskih kodah in rešitvah različnih težav je namreč govorila cela vrsta predavateljev.

Kot običajno, so bila predavanja razvrščena v "težavnostne stopnje", ki so zajemale vse, od predstavitev določenih rešitev in prednosti, ki jih te rešitve prinašajo, do predavanj za najzahtevnejše uporabnike in razvijalce. Najbolj zanimiva pa so bila seveda predavanja prav na temo varnosti, še posebej predavanje z naslovom Surviving OpenHack 4, ki ga je vodil Steve Riley, na katerem nam je predstavil, kako so pri Microsoftu pripravili sistem, da je preživel poskuse vdorov na tekmovanju OpenHack, ki ga je organiziral eWeek Labs.

Čeprav je letos (za spremembo) po priljubljenosti zmagal slovenski predavatelj Matjaž Ladava, pa so bila predavanja tujih predavateljev, sploh tista, ki sta jih vodila Steve Riley in Rafal Lukawiecki, ena najprivlačnejših, tako zaradi tem, o katerih sta govorila, kot tudi zaradi kvalitete samih predavanj.

Priznati pa moramo nekaj: Helena Blagne je v družbi z The Stroj celo poslušljiva.

www.microsoft.com/slovenija

Mobilni Intel

Veliki proizvajalec procesorjev je predstavil novosti tudi pri nas.

Kot je bilo obljubljeno 4. maja v Koloseju v Ljubljani na Intelovi konferenci, je 10. maja Intel predstavil novo generacijo procesorjev Pentium M, izdelanih v 90nm tehnologiji na jedru Dothan, izčrpno sestavljenih iz precejšnjih 140 milijonov tranzistorjev, manjša pa sta tudi poraba energije (le 21W pri polni obremenitvi) in gretje procesorja. Pošteno, glede na to, da je takt delovanja višji, za izboljšanje učinkovitosti pa je najnovejši procesor opremljen z 2Mb predpomnilnika.

Procesor Pentium M bo na začetku poskakoval pri frekvencah 1,7 GHz, 1,8GHz in 2 GHz, različice pa se bodo glede na novo klasificiranje zmogljivosti (oznake 7xx) imenovale Pentium M 735, 745 in 755 in temu primerno bo poskakovala cena. Za najcenejšo različico bo potrebno odšteti svojih 60 tisočakov, za najzmogljivejši procesor pa kar 130 tisočakov. O tem, da gre za zmogljivo mobilno zadevico, ni dvoma, v kombinaciji z novo, izboljšano različico brezžičnega mrežnega vmesnika in ustreznim sistemskim naborom pa predstavlja tehnologijo Centrino. Vmesnik PRO/Wireless 2200BG ponuja poleg standardnih omrežnih povezav tudi podporo povezavam v omrežja 802.11g. Ker pri Intelu razmišljajo precej vnaprej, se tudi tukaj ne nameravajo ustaviti in na obzorju je že naslednik tehnologije Centrino, zaenkrat poimenovan Sonoma, kjer bodo na vrsto prišla omrežja 802.11a v kombinaciji z nadgradnjo procesorja M (obljubljajo jo že v drugi polovici leta, podpora pa naj bi bila obljubljena tako 533MHz sistemskemu vodilu, kot tudi vodiloma S-ATA in PCI Express). Banias (prejšnja generacija procesorjev Pentium M) je torej pozabljen, mi pa z veseljem pričakujemo nadaljnje širjenje družine Pentium.

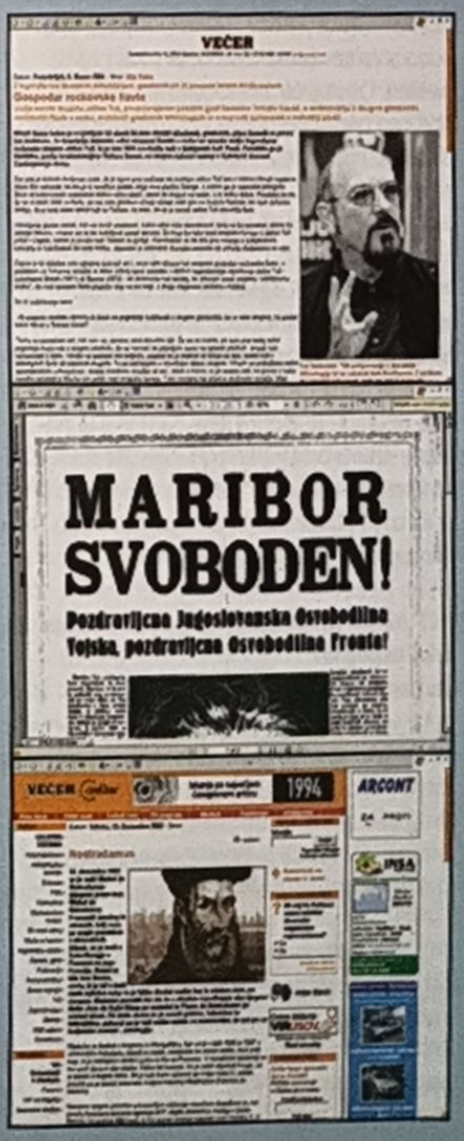
Arhiviran Večer

Pri časopisni hiši Večer je v teku gigantski podvig.

Izteka se šesto desetletje izhajanja dnevnika Večer, pri založniški hiši pa bodo to ovekovečili z arhivom vseh izdaj Večera. Ta izjemen podvig bo, ko bo končano arhiviranje vseh letnikov časopisa, obsegal kar 800 DVD-jev.

Kot so nam povedali na tiskovni konferenci, so se namesto za skeniranje časopisov, odločili za fotografiranje leteh. V te namene imajo posebej prirejeno mizo in osvetljevanje, slikovne datoteke pa sproti pretvarjajo v datoteke PDF. Baza z besedili bo tako obsegala več kot 72 milijonov besed, natančnost programa za prepoznavanje pisave pa je kar 99-odstotna, kar pomeni, da bo v arhiviranih datotekah le malo napak. In kot da vse našteto ne bi bilo dovolj, sodeluje časopisna hiša Večer še s podjetjem Amebis, tako da bo celoten arhiv sčasoma na voljo tudi v drugih jezikih.

Kmalu bomo torej deležni ogromne referenčne baze, ki bo uporabna tako za novinarje in poslovneže, kot tudi za dijake in študente, ki jim lahko taka baza ponuja izjemen vir informacij za različne študijske projekte. www.vecer.com



Jérôme Rota
DivX Guru

DivX je priljubljen standard za visoko kvalitetne in majhne video datoteke. Zdaj, ko je distribucija DivX-a za hollywoodske studie pred vrati, je *PCF* ulovil stvaritelja tega kodeka.

Jérôme Rota (znan tudi kot Gej) je razvil prvi kodek DivX leta 1999. Je soustanovitelj podjetja DivXNetworks 2000. Povedal nam je svojo zgodbo in svoje mnenje o prihodnosti. In mi smo poslušali.

PCF Kako se je projekt DivX sploh začel? Ali je šlo za domači projekt ali za načrtni poskus, da bi ustvarili standardiziran kodek za kompresijo videa?
Jerome Šlo je za čisto osebni projekt in na začetku sploh nisem razmišljal o tem, da bi kodek postal standard. Izvirni DivX sem ustvaril, ker sem potreboval tehnologijo za kompresijo videa, ki bi mi dovoljevala pošiljanje mojih video stvaritev preko interneta v kar najvišji kvaliteti. Obstoječe tehnologije za kodiranje videa so bile neprimerne, saj so bile končne datoteke prevelike za distribucijo preko interneta ali preprosto prenizke kvalitete, zato sem ustvaril DivX, čisto za lastne potrebe.

PCF Kdo je prvi ugotovil, da bi z njim lahko celoten film DVD prekodirali tako, da bi ga bilo mogoče shraniti na en CD?
Jerome Ne vem, kdo se je prvi spomnil tovrstne uporabe te tehnologije. Sam je v te namene nisem ustvaril, ko pa je postala javno dostopna, pa se je začela hitro širiti in uporabniki so jo pričeli izkoriščati v najrazličnejše namene. Tako pač deluje internet.

PCF Ali ste pričakovali, da bo tehnologija tako uspešna?
Jerome Ne. V bistvu se mi zdi, da je DivX neke vrste nujna evolucija. Gre pač še za eno evolucijsko stopnjo v distribuciji medijskih vsebin, kot sta bila tudi formata MP3 in DVD. DivX tako ponuja nove priložnosti tako za avtorje, kot tudi za publiko. Očitno je bil pravi čas za tovrstno digitalno video tehnologijo.

PCF Kako ste se počutili, ko je kodek postal popularen prvenstveno med posamezniki, ki so z njim kopirali komercialne DVD-je in je prišlo do prvih pravnih zapletov?
Jerome Jaz sem samo predstavil tehnologijo. To, za kar jo drugi uporabljajo, v bistvu ni moja stvar. Vsekakor je nisem ustvaril za kar koli nelegalnega. Ogromno ljudi uporablja DivX v legalne namene, kot na primer kodiranje domačih filmov in video na zahtevo in prav v te namene je bil kodek tudi ustvarjen.

Po tistem, ko sem ustvaril DivX se je pojavilo še kar nekaj tehnologij, ki so omogočile, da se ta kodek uporablja v nelegalne namene. DivX sam nikoli nikomur ni dopuščal nelegalnega početja.

PCF Kako uspešen je DivX s komercialnega vidika? S čim največ zaslužite, s prodajo DivX Pro in Dr DivX, s filmi, ki jih prodajate preko spleta, ali z licenciranjem?
Jerome Smo zelo uspešno podjetje z več kot 80 zaposlenimi ter s pisarnami v ZDA, Evropi in Aziji. Delamo z dobičkom, vir prihodkov pa je zdrava mešanica prodaje programske opreme, licenciranja našega sistema za video na zahtevo, licenciranja tehnologije proizvajalcem programske (*ShowShifter*, *Hauppauge* idr.) in strojne opreme (Philips, Samsung). V bližnji prihodnosti pričakujemo, da bo licenciranje za uporabno elektroniko naš največji vir prihodka.

PCF Ali menite, da bo v bližnji prihodnosti za domačo uporabo mogoče kupovati filme, kodirane v DivX, preko spleta?
Jerome Kmalu se bo pojavila mešanica tehnologij, ki bo omogočala pravo video konvergenco; ni videti, da bi pri tem prevladal en sam format. Prepričani smo, da bo DivX še naprej igral pomembno vlogo, saj se bo obdržal iz več razlogov: naša tehnologija je še vedno najboljša – ponuja najvišjo kvaliteto slike in najučinkovitejšo kompresijo – internet pa je tudi poln najrazličnejših vsebin v formatu DivX. Naš kodek je že postal standard za filme na spletu, najpomembneje pri tem pa je, da smo veliko naprednejši od katerega koli kodeka v svetu potrošniške elektronike. Letos se bo na prodajnih policah pojavilo na milijone predvajalnikov DVD, ki bodo uporabnikom omogočali predvajanje filmov DivX na televizijskih sprejemnikih, in to v najvišji kakovosti.

Največja bitka se bije na področju prenosa računalniških vsebin na TV in tukaj smo v veliki prednosti pred konkurenco.

PCF Ali je povodenj piratstva glasbe in filmov mogoče kako zajeziti? Ali pa je legalna izmenjava datotek že vnaprej obsojena na propad?
Jerome Poplavo je vsekakor mogoče zajeziti. Dober primer tega je prav iTunes: tovrstne legalne in varne storitve že prinašajo dobiček in enako se lahko zgodi s filmi, če bo to seveda izvedeno inteligentno in z mislijo na potrošnika. Prava rešitev je v tem, da vsi pričnejo točno to, kar jim gre najbolje od rok: umetniki naj ustvarjajo odlične filme, distributerji in studii naj iščejo najboljše načine za distribucijo in trženje teh filmov in naj se zavedajo, da je digitalna distribucija pomembno novo področje zanje. Nikomur ne bi rad solil pameti. Prepričan sem, da bo industrija našla pravi način za vzpodbujanje nove publike in bo s tem tudi več zaslužila.

PCF Kaj misliš o racijah domov posameznikov, ki so kršili zakone o avtorskih pravicah? Se ti zdi, da je takšen agresiven pristop nujen?
Jerome Prepričan sem, da to še zdaleč ni nujno in da gre za popolnoma napačen pristop.

PCF Ali verjameš pritožbam organizacij, kot sta RIAA in MPAA, ki trdijo, da izmenjava filmov (ki so večinoma v formatu DivX) škodi filmski industriji?
Jerome Ne delam v filmski industriji, zato verjetno nisem pravi naslov za takšna vprašanja. Menim pa (če spet upoštevamo idejo, da so tehnologije, kot je DivX "evolucijske"), da gre za nek naraven razvoj pri širjenju novih tehnologij. Z istimi polemikami smo se srečevali ob predstavitvi VHS in MP3, zato DivX tukaj ni izjema. DivX nekateri mogoče vidijo kot grožnjo, a ga bo zabaviščna industrija sčasoma sprejela in izkoriščala v svojo korist, kot to počne z drugimi tehnologijami. Studii so to že uvideli in že izdelujejo strategijo, da bi lahko izkoriščali novosti v svoj prid. Do neke mere so jih izučile tudi napake glasbene industrije.

PCF Kateri je najbolj nenavaden način uporabe DivX, ki si jih videl?
Jerome To je pa težko vprašanje. Imamo stranke, ki DivX uporabljajo v najrazličnejše namene, od varnostnih sistemov do ultrazvokov nosečnic v zdravstvu. So pa določene vsebine, ki so jih nekateri uporabniki kodirali v DivX, milo rečeno nenavadne. A so vseeno odlične.

PCF Ali te skrbi uspeh drugih kodekov?
Jerome Seveda se redno pojavljajo nove tehnologije, ki zmorejo določene stvari, ki jih zmore DivX, a dvomim, da nas bodo prehitele. Razlogov za moje prepričanje je več. DivX ima ogromen zagon in ga danes izkorišča ogromno najrazličnejših naprav. Kupiti je mogoče predvajalnike DVD in prenosne video predvajalnike, ki podpirajo DivX, letos pa bo predstavljenih še veliko več tovrstnih naprav. Tako smo uspeli kodek ustoličiti kot standard – približno tako, kot se je MP3 široko uveljavil s pojavom predvajalnikov, ki so podpirali predvajanje tega formata.

A mi ne spimo na lovorikah, temveč redno izboljšujemo DivX, zato bomo našim uporabnikom lahko vedno zagotavljali najboljšo tehnologijo za kompresijo videa. Naša naslednja različica bo vključevala najnaprednejšo tehnologijo kodiranja, ki bo resnično pretresla uporabnike.

PCF Je DivX stalno razvijajoč se projekt ali ste ga končno zaključili (razen manjših izboljšav)? Še bolj nas pa zanima, če menite, da bo DivX dosegel stopnjo razvoja, ki bo dovoljevala še višjo kvaliteto videa z enako velikimi datotekami, kot jih DivX omogoča danes.
Jerome DivX je vsekakor stalno razvijajoč se

ŽIVLJENJEPIS JÉRÔME ROTA

Jérôme je izvirni avtor tehnologije DivX in odlično pozna video tehnologije. S programiranjem, grafiko in digitalnim videom se ukvarja že od svojega šestega leta, preden je ustanovil lastno podjetje pa je bil tehnični vodja komercialnega oblikovalskega podjetja. Je vodilni navdušenec nad video tehnologijami in razvijalec najnovejših tehnologij za video, prav tako pa ima visoko akademsko izobrazbo iz elektronike in kinematografije.

> JAZ SEM SAMO PREDSTAVIL TEHNOLOGIJO. TO, ZA KAR JO DRUGI UPORABLJAJO, PA NI MOJA STVAR. VSEKAKOR JE NISEM USTVARIL ZA KAR KOLI NELEGALNEGA

projekt. Dosegli smo takšno stopnjo razvoja, da lahko najboljši kodeki sedaj dosežejo podobne lastnosti in kompresijo, a še vedno načrtujemo izboljšave. Vedno se bomo trudili, da bi bila kvaliteta kompresiranega videa vedno višja in še učinkovitejša in se zavedamo, da imamo pred sabo še dolgo pot.

PCF Ali delate na tem, da bi ustvarili lasten kodek za kompresijo avdio zapisa? Trenutno je ločen kodek MP3 najbolj priljubljena izbira.
Jerome DivX lahko upravlja z najrazličnejšimi avdio formati, je pa res, da je MP3 najbolj priljubljen. O tem, kaj bodo ponujale nove različice kodeka pa trenutno še ne bom izdal.

PCF Zakaj ste se odločili za distribucijo brezplačne različice DivX Pro z vgrajenim spywarom? Takšna odločitev je precej sporna, sploh v času, ko so ljudje obsedeni z varovanjem zasebnosti na svojih računalnikih.
Jerome Takoj bi rad povedal, da Gatorjevega izdelka nikakor ne bi označil za "spyware". Gre za adware, ki pa še zdaleč ni tako zoprn kot večina spywara. Se pa strinjam s tem, da je bila odločitev sporna in o tem smo dolgo razmišljali in diskutirali. Naše glavno vodilo je, da naših uporabnikov nikoli ne bi silili v uporabo takšne različice. Vedno smo ponujali popolnoma brezplačno različico kodeka DivX, ki ni vsebovala nikakršnega adwara – to je naš osnovni izdelek. Tudi različico DivX Pro brez adwara ponujamo za dokaj nizko ceno, sploh če ceno primerjamo s cenami drugih video orodij. Različica DivX Pro z adwarom je samo eden od načinov, na katerega lahko našim uporabnikom predstavimo visoko kakovosten kodek; če ne želijo uporabljati brezplačne različice in ne želijo plačevati za različico Pro, lahko dobijo to različico, pri kateri se bo odprlo nekaj reklamnih oken. Gre za kompromis, sami se pa nikoli ne bi odločili za tovrstno ponudbo, če našim strankam ne bi mogli ponuditi alternativnih možnosti.

PCF Industrija se vedno bolj zanima za visoko-definicijski video. Dekodiranje takšnih video vsebin na računalniku pa je izjemno neučinkovito. Ali lahko pričakujemo grafične kartice za domače računalnike, ki bodo podpirale strojno dekodiranje DivX? Kako bi sploh licencirali kodek za grafične procesorje s programirljivimi pogoni za procesiranje videa? Ali se trenutno že dogovarjate s kakšnim proizvajalcem grafičnih kartic?
Jerome Da, da in da. Vsekakor se dogovarjamo s podjetji, ki proizvajajo grafične kartice in kmalu bodo na trgu prvi izdelki, ki podpirajo DivX na strojnem nivoju. Večinoma pa nismo mi tisti, ki bi ponujali svoje rešitve, temveč proizvajalci sami pridejo k nam in od prvega

kontakta naprej je vse skupaj pač stvar poslovnih dogovorov. Je pa trg grafičnih kartic za nas vsekakor izjemno pomemben.

PCF Ali organizacije, ki določajo standarde za DVD že razmišljajo o tem, da bi postal DivX možen format za prihajajoče visoko-definicijske DVD-je naslednje generacije?
Jerome Mi smo člani DVD foruma in aktivno sodelujemo pri standardizaciji HD DVD. DivX je izjemno zmogljiv visoko-definicijski kodek, ki bo na trgu visoko-definicijskega videa vedno bolj pomemben.

PCF Visoko-definicjski posnetki sedaj kažejo, da je WM9 prav impresiven kodek za tovrstno obliko video zapisa. Kako se najnovejša različica DivX kosa z WM9 pri kodiranju visoko-definicijskega videa? Ali načrtujete izdajo kodeka, posebej namenjenega visoko-definicijskemu videu?
Jerome V primerjavi z Windows Media se pri kodiranju visoko-definicijskega videa prav dobro obnesemo. Ta video zapis ni za DivX nič novega, saj kodek že dolgo podpira visoko-definicijske ločljivosti. Prav zato ne bomo izdali posebej prirejenega kodeka, saj že propagiramo njegove zmogljivosti tudi na tem področju. DivX HD je računalniško manj kompleksen kot Windows Media 9 in je zato bolj primeren za uporabo v napravah, ki so zasnovane na enem čipu, torej v predvajalnikih DVD. Za razliko od Windows Media 9 DivX HD ne zahteva integriranega kodeka za kodiranje avdio zapisa, je pa tudi veliko primernejši za ustvarjanje videa v izjemno visoki kvaliteti pri sprejemljivi bitni globini, za razliko od nekaterih kodekov, ki so optimizirani za kar najnižje bitne globine in zato niso primerni za visoke ločljivosti. Večina optimizacij, ki jih uporabljajo drugi kodeki za zvišanje kvalitete videa (na račun kompleksnosti) se izgubijo pri visokih ločljivostih visoko-definicijskega videa. Lahko se, na primer, na vse pretege trudite, da bi zmanjšali količino popačenj slike, ki pa se (če so sploh prisotni) izgubijo pri ločljivostih visoko-definicijskega videa.

> **„GRE ZA ADWARE, KI PA ŠE ZDALEČ NI TAKO ZOPRN KOT VEČINA SPYWARA. SE PA STRINJAM S TEM, DA JE BILA ODLOČITEV SPORNA"**

PCF Ali vidite WMV kot svojega tekmeca? Kako si boste pridobili prednost pred njim?
Jerome Windows Media je tekmec v več pogledih. Naša največja prednost pred Windows Media (poleg izjemne kvalitete slike in kompresije) je naše ime in prednost, ki jo imamo na trgu potrošniške elektronike. DivX je izjemno popularen pri vseh, ki jih video resnično zanima. Skoraj vsak PC ima Windows Media že nameščen z operacijskim sistemom, a še vedno več kot 120 milijonov ljudi sname kodek DivX in s tem prav zanemari Windows Media. To je pomemben podatek. In še vedno prednjačimo na trgu potrošniške elektronike, kar je tudi pomembno. Delamo z 90 odstotki vseh večjih podjetij, ki izdelujejo čipe za DVD in na trgu so že predvajalniki DVD najbolj znanih proizvajalcev, kot sta Philips in JVC, ki podpirajo predvajanja videa DivX, česar pa seveda ni mogoče trditi za Windows Media. Tega je veliko teže prenesti z računalnika na TV.

PCF Ali imate kaj opraviti s kodekom XviD? Ali vas moti, da obstaja cela skupnost, ki je tekmec vašemu kodeku?
Jerome Z XviD tesno sodelujemo in jih podpiramo pri tem, da v odprti kodi nadaljujejo delo na našem zgodnjem projektu Open DivX.

XviD je dobra tehnologija in o njej resnično ne bi mogel reči ničesar negativnega. Mi se bolj trudimo našo tehnologijo prenesti na potrošniško področje, kar pomeni, da imamo čisto drugačno strategijo.

PCF Windows ali Linux?
Jerome DivX je na voljo za obe platformi. Če smo natančni, je na voljo tudi za Mace. **PCF**

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

BENQ
uradni IT partner UEFA EURO 2004™

UEFA Euro 2004 PORTUGAL

Official IT Partner of UEFA EURO 2004™

LCD monitorji

tipkovnice in miške

shranjevanje podatkov

BenQ je eden najpomembnejših ponudnikov v svetu Digital Lifestyle-a in drugi največji svetovni proizvajalec LCD monitorjev.
Zahvaljujoč naprednim tehnologijam in visoki kakovosti izdelkov, je bil BenQ izbran za uradnega IT partnerja evropskega prvenstva v nogometu - UEFA Euro 2004™.
Podrobnejše informacije lahko najdete na spletni strani BenQ.com

BenQ

Enjoyment Matters

BENQ Austria GmbH, Dunaj, Avstrija

Trdi diski

Ljoša se je odločil narediti preizkus po vzoru angleških kolegov in je v sredino uredništva postavil disk, poslal člane uredništva vsakega v svoj kot, nato pa se nenadoma umaknil na varno. Rezultat je bil sledeč: "Černi gad" je reagiral daleč najhitreje in najverjetneje bi uspel disk pograbiti in ga proglasiti za svojega, če ne bi zazvonil njegov črni telefon, kar je za trenutek zmotilo njegovo koncentracijo. To je izkoristil Tomaž, ki ga je v slogu Amira Karića spotaknil, nakar sta pričela biti neusmiljen boj. Kdo ve kako bi se boj končal, če ne bi jaz posegel vanj, zagrabil oba udeleženca za ovratnik in ju pošteno stresel. Ko sem ju odložil na varno, sem se samo počasi obrnil do diska, rahlo zarenčal na Jeleno, ki si ga je poskušala pridobiti z uporabo podlih trikov v stilu: "Dame imajo vedno prednost," ter odnesel disk na varno. Je že tako, da vsak Gigabajt šteje.

Napredek v računalništvu se venomer trudi narediti nekaj manjšega ali hitrejšega ali večjega. Še dobro, da pri trdih diskih velja kombinacija slednjih dveh in prav težko je verjeti, da so še na svetu uporabniki, ki imajo 40Gb disk. Po možnosti več kot polovico praznega. Hitachi je na primer že objavil, da jim je uspelo narediti 400Gb disk. Čeprav ta pogon še ni na voljo za testiranje, pa so modeli, ki so prišli na testiranje, vse prej kot majhni, kajti segali so od zajetnih 200Gb do ogromnih 250Gb. Morda se vam to zdi veliko, toda ob vse večji uveljavitvi širokopasovnih internetnih povezav in igrah, ki zavzamejo po 3Gb prostora, verjemite, da se takšen disk kmalu zapolni.

Če ste mislili, da bo vaš naslednji disk uporabljal vodilo S-ATA, vas lahko pomirim, saj trenutno testi kažejo, da ni skorajda nobene razlike, če ga uporabljate kot samostojen disk. V povezavi RAID pa se stanje obrne v prid naprav S-ATA, ki konec koncev le ponudijo hitrejše delovanje. Zakaj pa so večji diski hitrejši? Preprosto, vsi sodobni diski delujejo pri 7200 obratih na minuto. Večji disk ima v notranjosti kovinsko ploščo, ki omogoča večje gostote zapisa, kar posledično pomeni, da lahko disk bere in piše na večje območje hkrati, kar ima za rezultat hitrejše delovanje. Kot boste videli, so si diski zmogljivostno precej blizu, zato odločajo malenkosti.

Več prostora in hitrejše delovanje v primerjavi z vašim obstoječim trdim diskom, pravi Andrej Potočnik. Toda na kaj morate v resnici biti pozorni pri novem trdem disku?

> **OB UVELJAVITVI ŠIROKOPASOVNIH POVEZAV SE VELIK DISK KMALU ZAPOLNI**

KAKO SMO TESTIRALI

Kako pravzaprav izmeriti hitrost diska?

Pri diskih je poanta v surovi hitrosti, namreč, kako hitro jim uspeva seliti podatke s svetlečih plošč in nanje. Da se je to preverilo, smo uporabili program *HDTach*, ki natančno prikaže hitrost diska pri zaporednem pisanju in branju čez celoten disk. Pri bolj življenjskih testih smo uporabili vedno prisotno *SiSoft Sandro*, ki je dala podatke o naključnem branju in pisanju z diska, medtem ko smo za realen prikaz hitrosti diska uporabili igro *Far Cry* in merili, koliko časa mine, preden se naloži stopnja.

Hitachi Deskstar 7K250 200Gb

Cena 36.990 SIT Proizvajalec Hitachi Testiranje omogočil Rolan, (02) 300 13 00

Kar nam je všeč Čeprav zveni smešno, je dejstvo neizpodbitno: dotični disk je najmanjši na testu. Sicer za pičel megabajt, a vseeno. Če bi kateri izmed drugih testiranih diskov imel enake zmogljivosti in 1Mb več pri isti ceni, potem vemo, za katerega bi se odločili. Testni model je uporabljal priklop P-ATA, kar je avtomatsko pomenilo nižjo ceno, imel pa je tudi 8Mb predpomnilnika. Hitrost je bila izjemno razveseljiva, če upoštevamo, da je gostota zapisa manjša kot pri konkurenci, saj uporablja tri plošče, tako da bi se najverjetneje večji model še bolje odrezal.

Kar nam ni všeč Ne bomo pretiravali s kritiziranjem hitrosti, saj je dosegala konkurenco. Pač nas je motila druga stvar. Hitachijevi diski vsake toliko časa iz sebe izpustijo nenavaden "mijav". To se mogoče sliši nenavadno in že skoraj grozljivo, a nas Hitachi pomirja in pravi, da je to normalen proces, ko disk preverja, če slučajno ni prišlo do napak. Če odmislimo ta zvok, se Hitachi obnaša spoštljivo tiho, vendar mu še manjka do uglajenosti, ki jo dosega Seagate.

84% "Čeprav je na klasičnem vodilu P-ATA, pa je to edina pomanjkljivost tega trdega diska"

Western Digital Caviar 250Gb

Cena 54.340 SIT Proizvajalec Western Digital Testiranje omogočil Elkotex, (01) 583 79 10

Kar nam je všeč Disk je velik kot širne planjave Prekmurja: 250Gb vam bo služilo kak teden do dva več, preden ga boste do zadnjega kotiča napolnili z filmi ali čim podobnim. Tudi če bi bil disk samo velik, bi ga še vedno občudovali, tako pa je povrhu vsega še hiter. WD je vedno slovel po hitrih diskih, tako da ne preseneča dejstvo, da se disku konstantno nekam mudi, kar je seveda posledica velike gostote zapisa na plošče. Če potrebujete vsak Mb prostora, je to disk za vas.

Kar nam ni všeč Najprej cena. Tale WD je namreč daleč najdražji disk na testu in ima tudi najslabše razmerje Gb:cena. Saj ne, da bi oponašali Gorenjce, toda resnično se vprašajte, ali res potrebujete tistih dodatnih 50Gb, da ste pripravljeni plačati toliko denarja? Poleg tega, zaradi uporabe treh plošč, je disk precej glasen. WD že tako ali tako ne slovi po tišini med delovanjem, toda tale model dosega nove standarde.

79% "Največji ni najhitrejši, kot bi lahko pričakovali. Sicer dober disk, a ga tepe cena."

Maxtor DiamondM Plus 9 200GB

Cena 38.990 SIT Proizvajalec Maxtor Testiranje omogočil Chip, (03) 712 12 00

Kar nam je všeč Še en velik dosežek prihaja iz nedrja podjetja Maxtor, saj tudi njihova model Diamond Plus 9 z velikostjo 200Gb uporablja samo dve plošči, kar ga enači z Seagatom. Odlikuje ga kanček višja cena, razlika pa ni tako strašanska in pri razmerju Gb:cena se disk dobro odreže. Kar zadeva zmogljivosti, se disk obnaša precej podobno kot Seagate, s tem da ga preseže pri najvišji hitrosti zapisovanja, zaradi česar je še bolj priljubljen.

Kar nam ni všeč Ni všečno dejstvo, da se sintetični testi nekako ne prevedejo v svet realnih aplikacij, saj je pri testu nalaganja stopnje v igri *Far Cry* zaostajal za vsemi. Najverjetneje je to posledica višjega dostopnega časa, kot ga poseduje konkurenca. Poleg tega je tale Maxtor po stopnji hrupa, ki ga proizvaja, precej podoben WD-ju, kar preseneča, saj so bili Maxtorji svoj čas znani po tišjem delovanju. Očitno se časi spreminjajo, z njim pa izdelki proizvajalcev na boljše ali slabše.

80% "Maxtor je prikazal, da zna narediti 100Gb ploščo, sedaj pa se mora potruditi še na področju dostopnega časa."

Seagate Barracuda 7200.7 200Gb

Cena 36.140 SIT Proizvajalec Seagate Testiranje omogočil Elkotex, (01) 583 79 10

Kar nam je všeč Uspelo jim je stlačiti 200Gb prostora na dve plošči, kar je resnično dober dosežek, saj se konkurenca zaenkrat poslužuje treh plošč v notranjosti diska. To vsekakor daje dober vtis in seveda lahko pričakujemo, da se bodo kmalu prikazali še večji diski. Uporaba dveh plošč pri tako velikem pogonu pomeni manjšo obremenitev in tišje delovanje, poleg tega pa se disk ponaša z največjo odpornostjo na udarce med delovanjem. Kar zadeva hitrost, nas je disk čisto zadovoljil, najbolj všečno pa nam je bilo njegovo tiho delovanje.

Kar nam ni všeč Nevšečno je dejstvo, da so diski S-ATA dražji od klasičnih P-ATA. Saj ne, da bi negodovali, če bi višja cena pomenila hitrejše delovanje, toda pri uporabi samostojnih diskov se razlika med S-ATA in P-ATA ne pozna kaj prida, cenovni preskok pa je lepo viden. Druga nevšečnost pa je ta, da disk ni med najcenejšimi. Odločiti se boste morali, če se vam tiho delovanje v resnici zdi vredno izdatka dodatnih tolarjev.

85% "Izjemno všečen izdelek, ki ni vedno najhitrejši, je pa daleč najtišji."

Dober nakup PCFormat Junij 2004

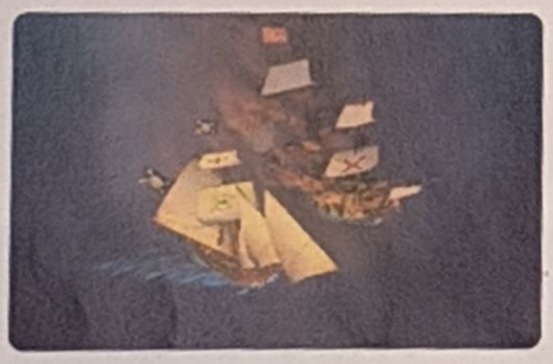
V VRSTO

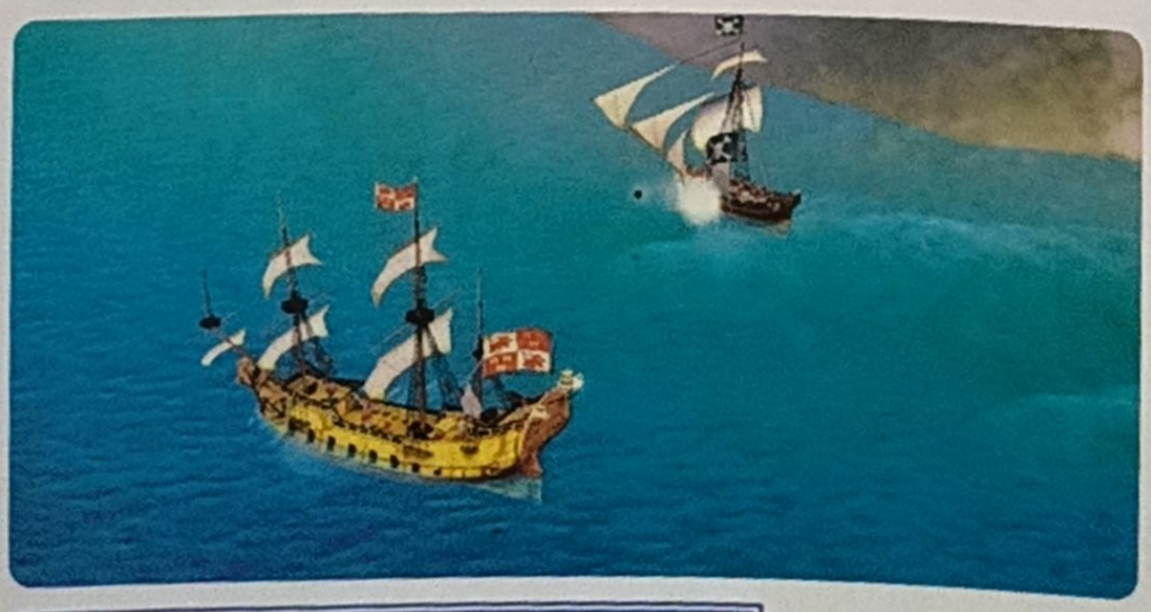
Preizkusili smo jih in si ogledali, kaj ponujajo.

	Hitachi 7K250	WD Caviar	Maxtor Diamond Plus9	Seagate Barracuda 7200.7
Cena	36.990 SIT	54.340 SIT	38.990 SIT	36.140
Zaporedno branje Mb/s	45,2	43,9	43,3	44,7
Zaporedno pisanje Mb/s	29,2	28,9	29,8	29
Naključno branje Mb/s	8	8	8	8
Naključno pisanje Mb/s	16	14,7	16,1	14,5
Nalaganje stopnje	35,2	36,1	37,3	35,2

Sid, kapitan južnega morja

Sid Meier nas je s *Civilization* naučil svetovne zgodovine; z *Railroad Tycoonom* nas je navdušil nad železnicami, zdaj pa nas opominja na to, kako radi smo imeli *Pirates*!. Spoznajte človeka, ki nam je dal nekaj najboljših iger vseh časov.





Pisarne Firaxisa stojijo boleče visoko in ponujajo razgled nad nekoč zaspanim predelom baltimorskega obzorja. Danes je zgradba priča hitremu mehanskemu rojstvu vrste veleblagovnic in poslopij za komercialno rabo. Vse to je neke vrste vizualna igra, povezana z njihovimi službami in naravo iger, po katerih so zasloveli – z razvojem samim. Tako kot se je civilizacija poigrala z betonskim igriščem zunaj, pa Firaxis v notranjosti zgradbe sledi kolonizaciji razpoložljivega delovnega prostora. Podjetje, ki je nastalo leta 1996, danes zavzema tri zgornja nadstropja kompleksa, ki so med sabo povezana z veličastnimi lesenimi stopnicami. To je domovanje ekipe 30 programerjev, ki v skladu z obsedenostjo podjetja s preteklostjo, razvija igro, ki je bila prvič izdana leta 1987.

Pirates! izvira iz časov, dolgo preden je Firaxis postal beseda v domišljiji direktorja in soustanovitelja Jeffa Briggsa, časov, ko so računalniške igre šele napravile svoje prve otroške korake, grafika pa je šele zlagoma postajala kaj več kot posebni dodatek.

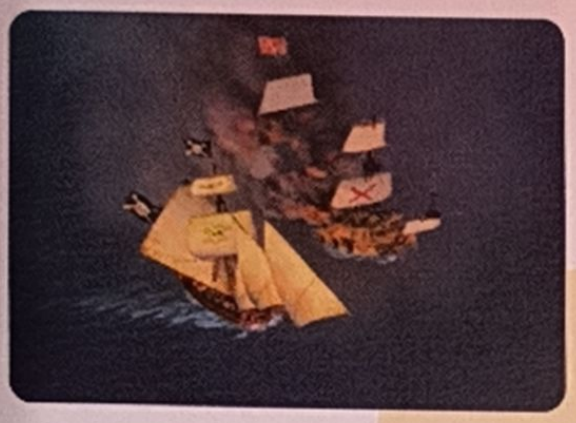
www.rodocomp.si
FANTASTIČNA INTERNETNA PONUDBA !

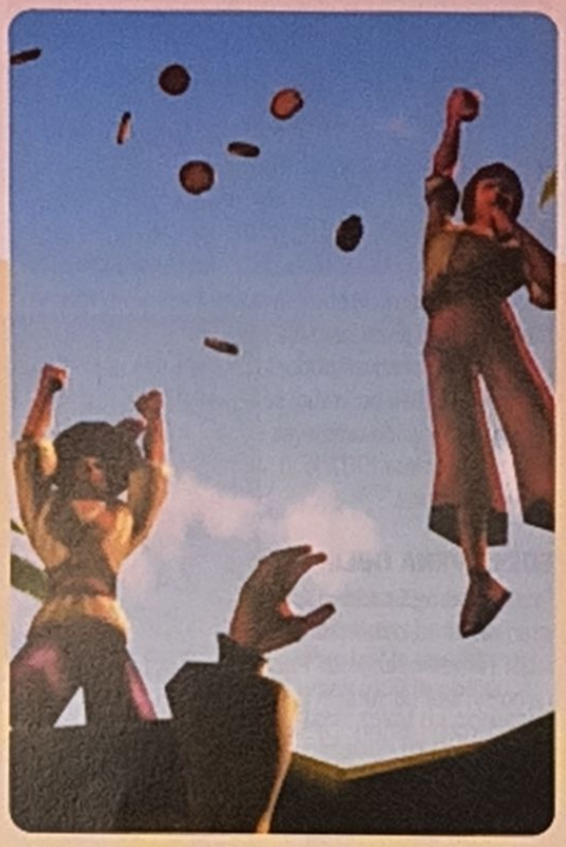
NAZAJ H KORENINAM

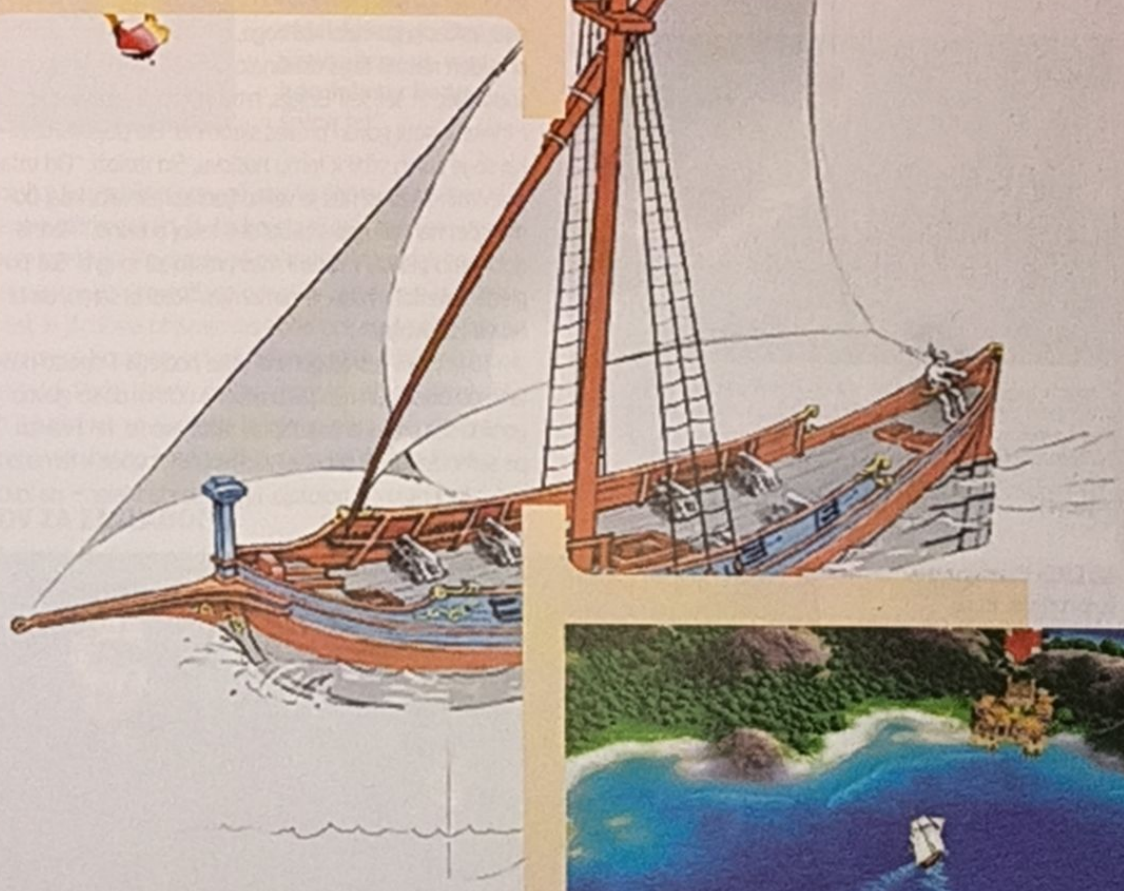
Čeprav je ime Sida Meierja postalo sinonim za *Civilization*, pa mu položaj kralja na področju poteznih strategij dela slabo uslugo. Vse od ustanovitve MicroProse, z Billom Stealeyjem leta 1982, si je Meier ustvaril ime z inovativnimi, domiselnimi, izvirnimi igrami. Meier, privržen PC-jem kot dobrikavi ljubimec, je odgovoren za več porabljenih ur igranja kot kateri koli drugi posameznik. In čeprav so *Civilization* in njena nadaljevanja njegove najplodnejše igre, je bila Meierjeva stroka zgrajena na simulacijah letenja, realnočasovnem vojskovanju in poveljevanju podmornic.

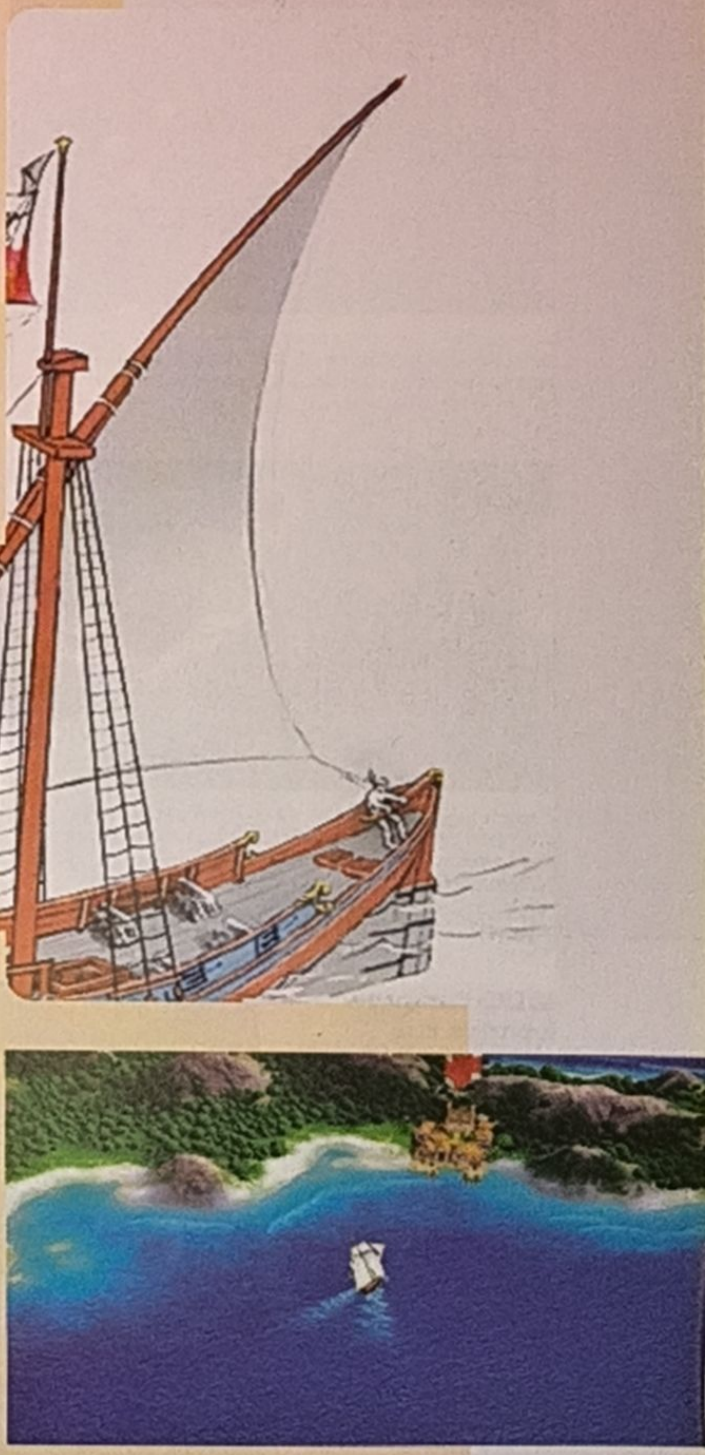
Zgodba pripoveduje, da sta se Sid Meier in njegov prijatelj Bill Stealey, član ameriškega vojnega letalstva, zabavala z arkadnim simulatorjem letenja, Meier pa je kar naprej zmagoval. Trdil je, da je za njegove zmage kriva predvidljiva sovražnikova UI. Tako se je iz tega rodil izziv (Meier je na univerzi študiral računalništvo) razviti boljšo simulacijo letenja, ne glede na resničnost te zgodbe pa se je rodilo podjetje MicroProse. Leta 1984 je Meier ustvaril *Solo Flight*, ki sicer ni bila nikakršna briljantna simulacija letenja, ki bi obnorela svet, kljub temu pa mu je uspelo napraviti korak naprej na področju UI. Tako bi se lahko glasil romantičen začetek zgodbe o prevzemu tržišča letalskih simulacij; neke vrste skromen začetek največjega svetovnega razvijalca simulacij letenja. Toda Meierjevo in Stealeyjevo majhno podjetje je leta 1985 ustvarilo simulacijo podmornice, *Silent Service*. Istega leta so ji sledile še štiri nove strateške vojne igre: *NATO Division Commander*, *Conflict in Vietnam*, *Crusade in Europe* in *Decision in the Desert*. Meierjeva gonilna želja je bila dati prednost zabavi pred avtentičnostjo, s čimer je dolgočasnemu tržišču simulacij vdahnil življenje. Leto 1986, dve leti pred prvo izdajo *Sid Meier's Pirates!*, je domnevno prespal, da bi si spet opomogel.

To je bila tudi prva izdaja, ki je v ime igre vključevala danes obvezno prikazovanje njegovega imena. Bil je človek s slovesom. Na relativno nepomembnem tržišču iger pred dvema desetletjema to ni bil pogost pojav. Meierja ni nikoli zanimal razvoj določenega žanra. Zadnjih 20 let zatrjuje, da se mu najprej porodi ideja, šele kasneje pa se odloči, kateremu žanru bo ustrezala. (*Civilization* se je pričela kot realnočasovna strategija, šele kasneje pa se je med samim nastajanjem razvila v potezno igro.) Sedaj je imel svojo glavno mantro – v spopadu zabave in realizma zmaga zabava – in ravno









SID MEIER IN NJEGOV PRIJATELJ BILL STEALEY STA SE ZABAVALA Z ARKADNIM SIMULATORJEM LETENJA, MEIER PA JE KAR NAPREJ ZMAGOVAL. TRDIL JE, DA JE ZA TO KRIVA PREDVIDLJIVA SOVRAŽNIKOVA UI

ta želja je vodila v multi-žanrske *Pirates!*, ki so pritegnili pozornost svetovne javnosti.

ŠE VEČ MEIERJA

Čeprav je bila originalno razvita za Commodore 64, so ji hitro sledile izdaje za vse mogoče platforme, vključno z Nintendovim NES, Apple Macom in kasneje tudi za Amigo. Ker je tudi sam živel življenje raziskovalca in vojaka, je Meier našel način za vključitev pomorskega bojevanja, kopenske realnočasovne strategije, trgovanja, mečevanja, poteznega raziskovanja in lekcije iz zgodovine piratstva 16. in 17. stoletja. Medtem ko se bo Meier skoraj zagotovo vpisal v zgodovino kot avtor *Civilization*, pa so njegov sloves v srcih skupnosti igralcev zapečatili *Pirates!*

V nadaljevanju osemdesetih je Meier razvil godno simulacijo letenja, *F19 Stealth Fighter*, simulacijo podmornice s pridihom Toma Clancyja *Red Storm Rising* in simulacijo helikopterja *Gunship*. In če vam ti naslovi ne pomenijo ničesar, bi moralo leto 1990 to situacijo razrešiti: *Railroad Tycoon*, ki mu je sledilo nekaj, z imenom *Civilization*. Na tej točki postane tudi popolnoma jasno, zakaj mu ljudje pripenjajo rahlo vzvišene titule, kot je "oče računalniških iger". *Civilization* se je povsem razlikovala od drugih iger – odgovorna je bila za več ur igranja kot katera koli druga serija.

V devetdesetih je sledilo nadaljevanje njegovega nerednega ustvarjanja, vključno z vohunskim *Covert Action*, še več strateškega vojskovanja s *Colonization*, neverjetna *Civilization II*, in nato po nekoliko pikrem razcepu od MicroProse in ustanovitvi Firaxis z dolgoletnim sodelavcem Jeffom Briggsom še igra reševanja ugank *Magic: The Gathering*. Še več vojskovanja je sledilo z *Getty-*

Piratska strojna oprema

V 17 letih je prišlo do velikih sprememb. Grafika v računalniških igrah je napredovala preko meja dojemanja. Lahko je pozabiti, kaj vse smo dosegli, zato si oglejte spodnji primer.

Čeprav so bili *Pirates!* prvotno izdani za Commodore 64, so mu hitro sledile predelave za Apple II in PC. Na sliki lahko vidite plovbo po oceanu v vsem svojem razkošju. Ladja je bela packa, ki ne sodi med cvetove mutantskih lilij ali kar pač predstavljajo ostale bele packe.

In tukaj je ladja dve desetletji kasneje. Na sredini zaslona je ladja, tokrat tudi v obliki prave ladje, ki pluje po nežno vzvalovanem morju proti pristanišču bujno zelenega otočka. Pri čemer ni na spregled nobenega cveta mutantskih lilij ali kar pač tiste reči so.

sburg! in njegovim nadaljevanjem *Antietam!* In pa seveda *Alpha Centauri* in *Civilization III*, ki je bila prodana v milijonih izvodov.

Nazadnje smo dobili še *Sim Golf*. V tem nenavadnem srečanju Firaxisa in Maxisa (*Sim City*, *The Sims*) morate oblikovati igrišče za golf na enak način, kot ste v *Raillroad Tycoonu* morali zgraditi zabaviščni park. Čeprav je bila igra polna napak in nepotrebnih poenostavitev, je kljub temu vsebovala odsev Meierjeve bizarne magije; četudi je zadostovala le za eno popoldansko zabavo, je bil preživeti popoldan v njeni družbi nadvse zabavna reč. Bila pa je tudi še en dokaz več, da Sida Meierja ni mogoče omejevati na en sam žanr iger. In prav tako kot leta 1987, je to vedno znova dokazoval.

> **ČE JE NEŠTETIM ŽANROM, KI JIH JE USTVARIL MEIER, SKUPNA ENA SAMA TOČKA, JE TO UČENJE NOVIH STVARI**

EDINSTVENA OBLIKA

Prvi pogled na Firaxisovo spletno stran vas lahko celo nekoliko prestraši. Na veliko razglaša: "Razvijalec najboljših iger na svetu in dom legendarnega ustvarjalca Sida Meierja!" Toda Meier osebno ne bi mogel biti bolj prikupno skromen. V resnici je vzoren, nežen genij ne glede na to, kako stereotipno takšna oznaka zveni. Občudovalca, ki ga časti kot boga, ob srečanju hitro razoroži prijeten nastop tega ustvarjalca klasik. Njegov dolgoletni sodelavec in šef, Jeff Briggs, hitro vskoči v razgovor, kadar Meier o sebi govori preveč skromno. Ob pogovoru, zakaj se je sploh vrnil k temu naslovu, Sid razloži: "Od izdaje izvirnih *Pirates!* nas je veliko ljudi spraševalo, kdaj bomo spet naredili igro s pirati." Jeff takoj prekine, "Redno dobivamo pisma, v katerih nas prosijo za to igro." Sid pogleda navzdol v mizo in zamomlja: "Radi bi samo, da bi bili vsi zadovoljni."

To je tudi v resnici gonilna etika podjetja. Pogosto postane ob obisku pri razvijalcu mučno očitno, da so glavna gonilna sila projekta pravzaprav računovodje. Pri Firaxisu pa samo želijo, da bi bili vsi zadovoljni. Mogoče k temu prispeva tudi razkošje položaja, ki ga zaseda Meier – na lovorikah *Civilization* bi se lahko že zdavnaj upokojil, vendar pa nima nobenega namena, da bi to tudi storil. Namesto tega še po 20 letih vodi enak zagon za ustvarjanje računalniških iger, ki jih bodo ljudje z veseljem igrali. "Osrečuje me dejstvo, da ljudje igrajo igre, ki jih ustvarjam. Delam jih zato, ker je zabavno in ker v igrah zares uživam. Mislim, da predstavljajo edinstveno obliko zabave. V igro ste vključeni, uporabljate svojo domišljijo, učite se novih stvari."

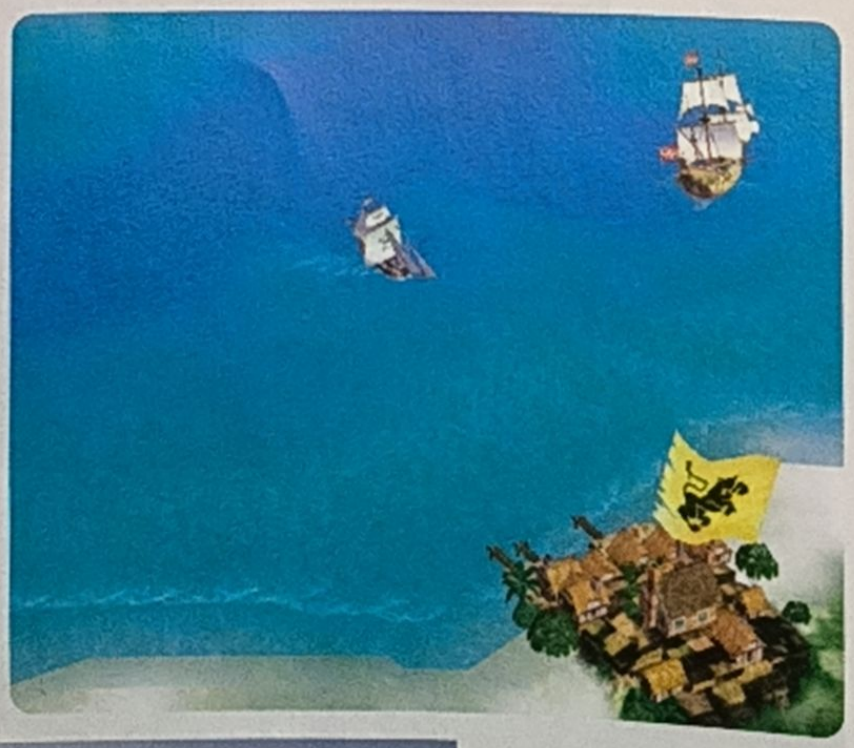
Res je. Če je neštetim žanrom, ki jih je ustvaril Meier, skupna ena sama točka, je to učenje novih stvari. Na Firaxis so se obrnili mnogi, od društev zgodovinarjev do šolskih ustanov, da bi jim povedali, kako koristne so bile Firaxisove igre v njihovih izobraževalnih prizadevanjih. *Civilization* so skupaj s priloženimi razvijalskimi orodji oblikovali za pomoč pri učenju zgodovine v šolah. *Raillroad Tycoonu* so mnogi poznavalci peli hvalnice zaradi njegove avtentičnosti in zabavnosti. *Sim Golf* je...ne, počakajte malo, napačna igra.

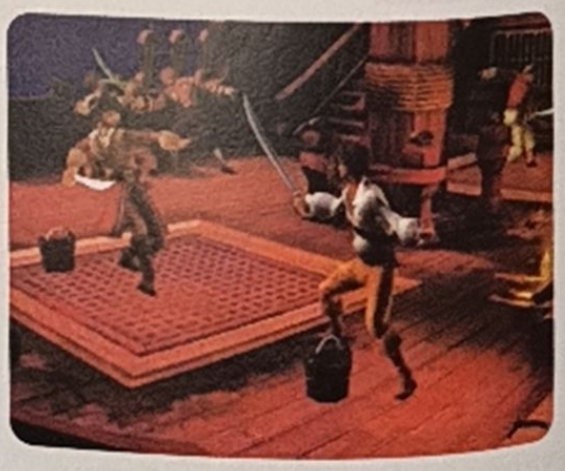
Pirates! niso nobena izjema. Zgodovinsko tako natančna igra, kot je dovoljevala njena nagnjenost od realizma proti zabavi, je poučila celo generacijo o karibskih konfliktih, o državah vpletenih vanje in v tem pogledu tudi o naravi življenja piratov. Lahkotna in drzna, obenem pa globoka in zahtevna, je skozi vrsto miniaturnih iger in skrbno vtkanih idej mešala žanre brez vsakega opravičevanja. Zdi se, da bodo *Pirates!* leta 2004 še en korak naprej v smeri mešanja zvrsti in unikatnega oblikovanja računalniških iger.

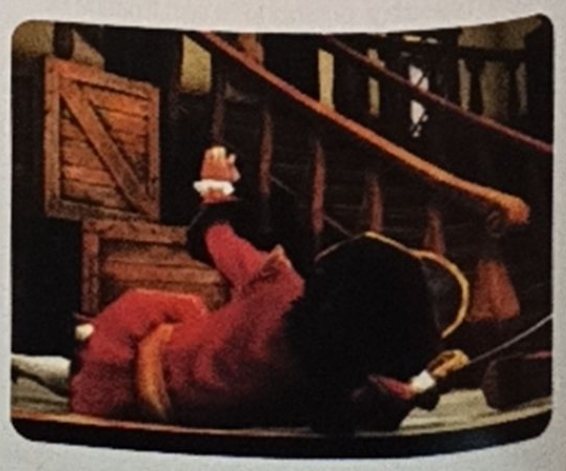
IDEJE IZ PRETEKLOSTI

Naše prvo srečanje s tem novim presenečenjem tisočletja daje slutiti, da je zavoljo bolj svobodne igralne izkušnje natančnost utrpela nekaj škode. "Nekatere stvari iz izvirnika smo opustili, ker so bile... dolgočasne," pravi Meier. Izginili so bolj zahtevni elementi, kot je skiciranje vaše poti z orientiranjem po soncu in drobne nadležnosti pri upravljanju ladij. Toda, kaj je ostalo in kaj je novega? In zakaj *Pirates!*? Spet?

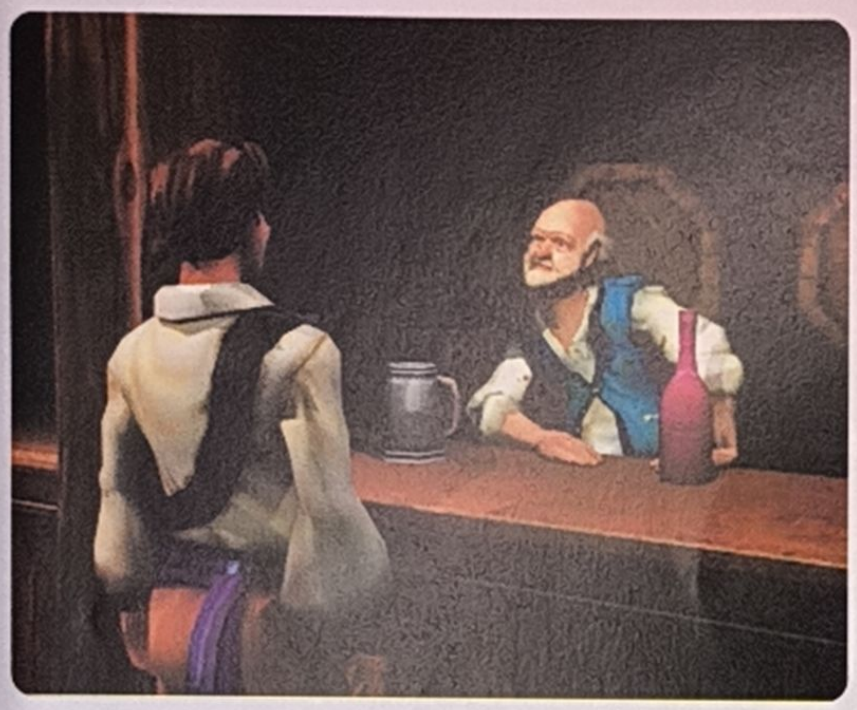
DESNO Vztrajna pisma in prošnje, ki so zahtevale vrnitev *Pirates!*, so razblinile vse dvome o tem, da sta Sid Meier in Jeff Briggs čutila potrebo po predelavi igre.







Panasonic 080-15-90



ZGORAJ Zgodovinska verodostojnost *Pirates!* je razvidna v vseh vidikih oblike igre; tukaj na primer v oblačilih likov. LEVO "Punce, kolikokrat vam moram povedati, da nisem nikoli ne srečal ne videl Johnnyja Deppa; pravzaprav ne vem, kdo Johnny Depp sploh je!"

"Minilo je 17 let", razloži Sid, "in v tem obdobju sta imela radovednost in vznemirjenje dovolj časa za ponoven razcvet. Gre za zdravo kombinacijo ponovne uporabe nekaterih idej iz preteklosti in sposobnosti, da jih osvežimo z novimi idejami. Kot se pogosto zgodi z novimi idejami, pa se jih dve tretjini ne posreči. Za *Pirates!* sem precej prepričan, da je v osnovi zabavna igra, zato nisem tako zaskrbljen. Naredili smo *Civ*, ki je bila pravi uspeh; sedaj pa je napočil čas, da obudimo *Pirates!*."

Na samem začetku ste le običajen mornar na ladji, ki skuša zbežati pred svojimi starimi sovražniki. Toda na ladji pride do upora, med katerim vam skupaj z majhno skupino ljudi, ki se postavijo na vašo stran, uspe pridobiti nadzor nad plovilom. Od tu naprej pa bo vse odvisno od vas samih. Odpravite se lahko proti enemu izmed pristanišč štirih držav: angleškemu, francoskemu, nizozemskemu ali španskemu ali pa se odločite za plovbo po odprtem morju in morebitne spopade s piratskimi tekmeci, odločite pa se lahko tudi razsrditi določeno državo z napadanjem na njene ladje. Razlika v trditvi, da imate v igri na razpolago popolno svobodo odločanja o tem, kaj boste počeli, med Sidom Meierjem in drugimi razvijalci je v tem, da Meier ne laže. To je poskus, v katerem je omogočen popolni nadzor igralca, celo do te točke, ali želi igro zaključiti ali ne. "Nobenega konca ni – nikoli vam ni rečeno, da morate na neki točki nehati igrati. S staranjem se vaši refleksi sicer upočasnijo, prav tako pa teže najemate posadko, tako da gre v resnici za igro z odprtim koncem." Kot že namiguje omemba staranja, so *Pirates!* namesto s fiksirano zgodbo, skozi katero se morate prebiti, ali določenega datuma, ki se ga morate držati, omejeni le z življenjsko dobo vašega lika. "Ustvarite lahko lastno pustolovščino, tako da se odločate o tem, kam greste in kaj boste sploh počeli. Igralec je najpomembnejši del igre." Seveda obstajajo tudi cilji – pravzaprav jih je kar veliko. Tudi če ne izpolnite vseh, jih lahko poskusite doseči ob ponovnem igranju. Valove si z vami deli še 19 drugih piratov – seveda imajo vsi pristna piratska imena iz tistega časa – s katerimi tekmujete za prestiž, družbeni položaj, bogastvo in neveste, vse te dobrine pa so navedene v razpredelnici, ki vas bo obveščala o vašem trenutnem položaju. Povzpnite se na lestvici in postali boste bolj zanimivi za nove člane posadke, guvernerji različnih mest, ki jih boste obiskali, vas bodo bolj spoštovali, prav tako pa se boste guvernerjevim hčerkam zdeli veliko bolj privlačni. Počakajte no, razlaga nam je ušla z vajeti: kdo so ti ljudje, kje so ta mesta in kdo te gospodične? Poskušali vam bomo predstaviti tipično uro igranja *Pirates!*.

LOV ZA ZAKLADOM

Morda boste želeli obiskati mesto, ki pripada določeni državi. Recimo, da vam je všeč Španija, zato se s pomočjo pogleda iz ptičje perspektive in krmila ladje odpravite v špansko pristanišče, zasidrate plovilo in jo mahnete v center mesta. Sedaj smo v igri, ki bi jo najbolje opisali s formatom pustolovščine pokaži-in-klikni. Odločite se lahko obiskati gostilno, kjer lahko najdete nove člane posadke, razpravljate o tiralicah ali odprtih nagradah in kupujete podrobnosti o skritih zakladih. Nato lahko obiščete ladjedelnico, kjer popravite kakršne koli poškodbe, ki jih je morda utrpela vaša ladja. Ali pa se odpravite v guvernerjevo graščino. Če ste potopili ladjo sovražne države ali pa morda opustošili njeno mesto, bo presneto vesel, da vas vidi, in vas bo morebiti celo povišal. Ali pa vas bo, srečneža, opazila njegova hči in vas povabila na ples.

Na tej točki se igra sprevrže – ne, ne šalimo se – v simulacijo plesa. Po besedah Jeffa Briggsa so Sida navdahnile plesne igre na PS2, kjer skačete po elektronski preprogi. "Ugotovil pa je, da je precej nerodno imeti kontrole pri svojih nogah in obenem gledati naprej v zaslon. To je hotel poenostaviti." Tako vam bo namesto takega pristopa, vaša dama dajala signale z gibi rok, vi pa se boste morali nanje urno odzivati, če se boste hoteli prilagoditi njenim premikom. Če boste v tem še posebej spretni, se boste veselo sukali po plesišču in si morda celo pridobili njeno naklonjenost.

Ko boste sčasoma zapustili pristanišče, se lahko podate na lov za zakladom – perspektiva realnočasovne

Evolucija Civilization

Pomena *Civilization* nikakor ne moremo spregledati. Obvladuje namreč veliko vidikov ogromnega števila življenj. In tudi sama je doživela razvoj, odkritja in drznemo si reči, da tudi čudesa.

1991: SID MEIER'S CIVILIZATION
Originalna igra, ki se postavlja s pogledom od zgoraj navzdol, ki ga je pred njo uporabljal že *Sim City* leta 1989.

1996: SID MEIER'S CIVILIZATION II
Novost je bil izometričen pogled. Windows 3.1 pa so še vedno čakali na zamenjavo. Igra je postala bolj globoka, ne pa tudi bolj zapletena.

1999: CIVILIZATION: CALL TO POWER
Razcep. Meier ni imel kaj za početi. *CTP* je nadaljevala tematiko *Civ II* in izkoristila njene prednosti. Vendar pa se ni popeljala na novo raven.

1999: SID MEIER'S ALPHA CENTAURI
Izdana je bila v istem času kot *CTP*, kljub spremembi imena pa je ohranila podobne ideje. Od drugih *Civ* iger se je razlikovala po tem, da je bila postavljena v prihodnost.

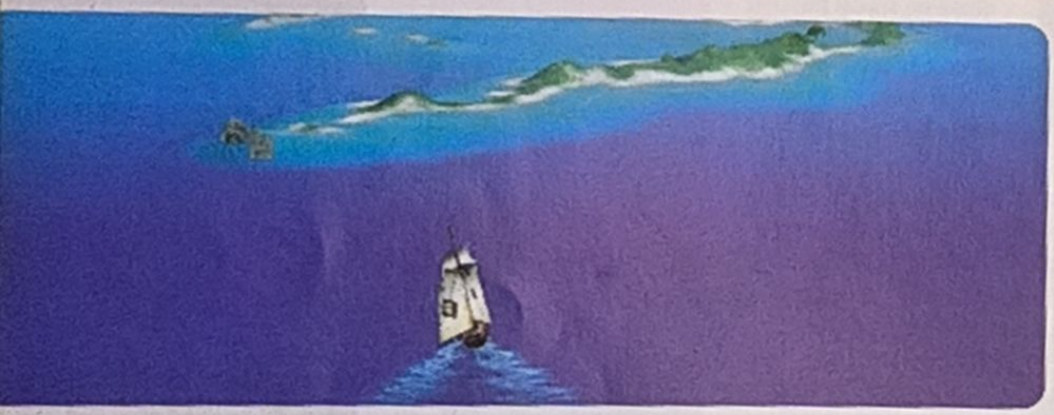
2001: SID MEIER'S CIVILIZATION III
Huraaa – ime je našlo pot do svojih zakonitih razvijalcev. Meier je naredil korak naprej, dodal mnogo novih elementov in ustvaril igro, po kateri so igralci *Civ* hrepeneli že pet let.

INCIDENT S CIVILIZATION

Pripravite svoje zlatnike, dolarje, funte, rublje in dublone

Kot gotovo veste, izvira serija *Civilization* iz namizne igre po imenu *Advanced Civilization*, ki jo je založilo podjetje Avalon Hill. Verjetno je nesmiselno razlagati, da pri tem podjetju niso bili preveč srečni, ko je *Civ* pričela osvajati svetovno javnost in postala franšiza, vredna 560 milijonov dolarjev. Leta 1997 so proti MicroProse vložili tožbo, s katero so poskušali znova pridobiti pravice za igro, ki so jo smatrali za svojo lastnino. Težava pa je bila v tem, da sta se *Civilization* in *Advanced Civilization* med seboj zelo razlikovali. Pri Avalon Hill so leta 1995 poskušali ustvariti lastno različico igre za PC, le da njihovih naporov ni nihče opazil. Namesto tega je svoj piskrček prišstavil Activision in si pridobil licenco za uradno namizno igro. Tako se je pričela najbolj naporna bitka treh strani v zgodovini računalniških iger. Trajala je dolge mesece in se končno zaključila tako, da je iz nje izšel en sam poraženec. MicroProse je uspelo razrešiti težave z licenco tako, da so izsledili podjetje Hartland Trefoil, izvirnega oblikovalca namizne igre, in ga takoj v celoti odkupili. Podjetje Avalon Hill se je odpovedalo vsem pravicam do serije in zaradi visokih stroškov tožbe propadlo. MicroProse je ohranil vse pravice do *Sid Meier's Civilization*. In seveda je Sid Meier lastnik besedne zveze "Sid Meier's". Na koncu se je vsa kolobocija izkazala za precej nepotrebno, saj je veliki proizvajalce igrač Hasbro pogoltnil tako Avalon Hill kot MicroProse. Infogames/Atari (pravzaprav spet Hasbro) je kasneje pridobil tudi neposredne založniške obveznosti za *Civ III*.

Iz pravne tožbe je kot nesporni zmagovalec izšlo podjetje Activision, ki je pridobilo pravice za ustvarjanje lastne *Civ* igre po imenu *Civilization: Call to Power*. Licenco so uporabili le enkrat, saj se je nadaljevanje imenovalo preprosto *Call to Power II*. Obe igri naj bi temeljili na namizni igri Avalon Hilla, dodali pa so jima še nekaj novih elementov, vključno z vizualnimi sekvencami bitk in celo vrsto nenavadnih enot, kot so televangelisti in trgovci s sužnji, pri vsem tem pa je bil njun navdih tako neopazen kot poštena klofuta. Izdali so jo v primernem času, saj je tekmovala bolj s *Sid Meier's Alpha Centauri* kot s *Civ 3*, pri tem pa se je okoristila predvsem z vedno bolj zastarelim pogonom *Civ 2* in postala prodajna uspešnica – kljub temu da se ni mogla kosati z izvirnikom. *Call to Power* pa je zaslovela z nečim drugim – bila je prva uradna igra *Civ* izdana za Linux, hkrati pa tudi prvi naslov danes pokojnega, pingvinu prijaznega, založnika Loki Games.



LEVO Čeprav v fazi oblikovanja igre to zagotovo ni bil namen, je *Pirates!* uspelo poučiti celotno generacijo o konfliktih v karibskem morju v 17.stoletju.

strategije, kjer iščete obrise pokrajine in namige, ki ustrezajo tistim na vašem zemljevidu. Ali pa se odločite oropati mesto. Zasidrate se v bližini pristanišča in nadzirate ekipe vaših mož – tukaj se znajdete v pravi igri RTS – ki napadejo mestno obrambo. Če vam je ljubše ropanje na mokrem, se lahko odločite za topovsko bitko z drugo ladjo. Zmagajte in zavzemite drugo ladjo – sedaj vstopite v perspektivo podobno *Street Fighterju* – ter z mečem premagajte sovražnega kapitana. Izgubite, in znašli se boste v ječi. Že po nekaj mesecih pa nastopi priložnost za pobeg in sicer takrat, ko nastopi tretjeosebna igra prikritosti. Izogibajte se svetilkam stražarjev in neslišno najdite pot med hodniki mestnega labirinta, tako da se boste lahko znova lotili iskanja nove ladje in posadke.

Se vam je že posvetilo? Vendar pa ta nepopolni seznam slogov igranja ne prikaže vseh možnosti, ki jih igra ponuja. "Morda boste želeli ustvariti situacijo, v kateri je eno mesto zelo bogato, drugo pa zelo revno, tako da lahko potrebščine kupujete v revnem mestu in prodajate v bogatem," predlaga Sid. "V igri se lahko prav tako pojavijo trenutki, ko je Anglija v vojni s Španijo. Angleški guverner lahko pošlje Špancem mirovni sporazum, s katerim bi bila vojna končana, s čimer bi izginila tudi potreba po piratih. Poskrbeti boste morali, da ta ladja ne bo dosegla svojega cilja." Ob vsem tem pa sploh nismo omenili nadgradenj, ki so na razpolago ladjam, posebnih predmetov, ki jih lahko najdete v določenih mestih, in dvobojev s trenutnimi snubci guvernerjeve najmlajše hčerke.

> **OMEJENI STE LE Z ŽIVLJENJSKO DOBO VAŠEGA LIKA. USTVARITE LAHKO VAŠO LASTNO PUSTOLOVŠČINO TAKO, DA SE ODLOČATE O TEM, KAM GRESTE IN KAJ BOSTE SPLOH POČELI**

NAJBOLJŠE SLUŽBE

Čeprav deluje do potankosti primerna za izdajo na konzoli, pa Firaxis vztraja pri tem, da je namenjena PC tržišču. Briggs prične nemudoma navajati statistike, ki potrjujejo, da večina priložnostnih igralcev konzol prav tako poseduje PC. "Vedno smo bili PC podjetje. Kadar razmišljamo o igrah, seveda mislimo na PC. Morda pri tem ne bomo večno vztrajali – vendar pa že imamo nekaj bodočih načrtov za PC projekte. Tam zunaj je veliko več PC-jev, kot česar koli drugega." To je format, ki jim ustreza, prav tako pa že dolgo razvijajo igre, ki preprosto ne bi sodile na Xbox. In glede na poguben učinek, ki ga ima razvijanje za več platform na nekatere večje naslove, smo lahko veseli, da se eden izmed najpomembnejših razvijalcev še vedno počuti doma na PC področju. Ko smo to razčistili, pa se sama narava *Pirates!* zdi kot nalašč za prenos na druge platforme [*auuu – op. ur.*]. Ne bi nas preveč presenetilo, če bi do tega kdaj tudi prišlo.

Seveda pa je za spremembe še veliko časa. Čeprav je precej običajno, da igra v alfa različici doživi zamrznitev oblike, pa se to ne more zgoditi, kadar delate s Sidom Meierjem. "Sid ne verjame v zamrznitev oblike," pravi Briggs. Meier se poskuša zagovarjati: "Osredotočeni smo na igro, v katero si prizadevamo vključiti vse naše ideje, zato oblike ne želimo zakleniti do zadnje minute." Nasmejano pristavi: "Naših oblik ne zamrznemo, dokler tovornjak ne zapusti nakladalne rampe."

Čeprav bo igra izšla pred koncem tega leta, je v *Pirates!* treba še marsikaj postoriti, Meier pa zatrjuje, da to delo ne vključuje možnosti večigralstva. "Online igra ni nekaj, kar bi lahko zakrpali v zadnjem trenutku... odločitev je bila težka, vendar pa bi igra, ki bi vključevala tako enoigralski kot večigralski način, zahtevala precej zajeten kompromis." Vendar pa bi za igro, ki je tako primerna za norenje z 20 igralci, bilo neverjetno, če se v prihodnosti ne bi pojavilo tudi nekaj v tej smeri. Do takrat pa se razvijalci trudijo natlačiti čim več v svojo zadnjo idejo, pri čemer so omejeni le z vodilom, da mora zabava zmagati nad realizmom. Meier in Briggs ostajata aktivna udeleženca kot zmeraj ter igrata igro vsak dan. Meier je bil pravzaprav moteče dober v plesni igri. "Imam eno najboljših služb na svetu," pravi. "Nobenih pritožb nimam." **PCF**

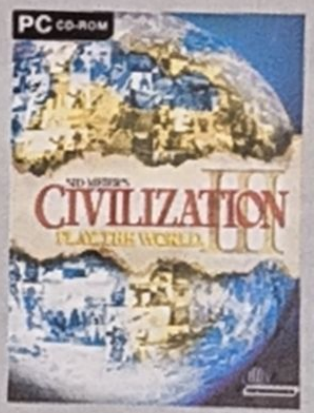
Civilizacijske predelave

Od namiznih iger do osnovnih plošč in hitrosti baudov pa spet nazaj. Ja, zgodovina se ponavlja.

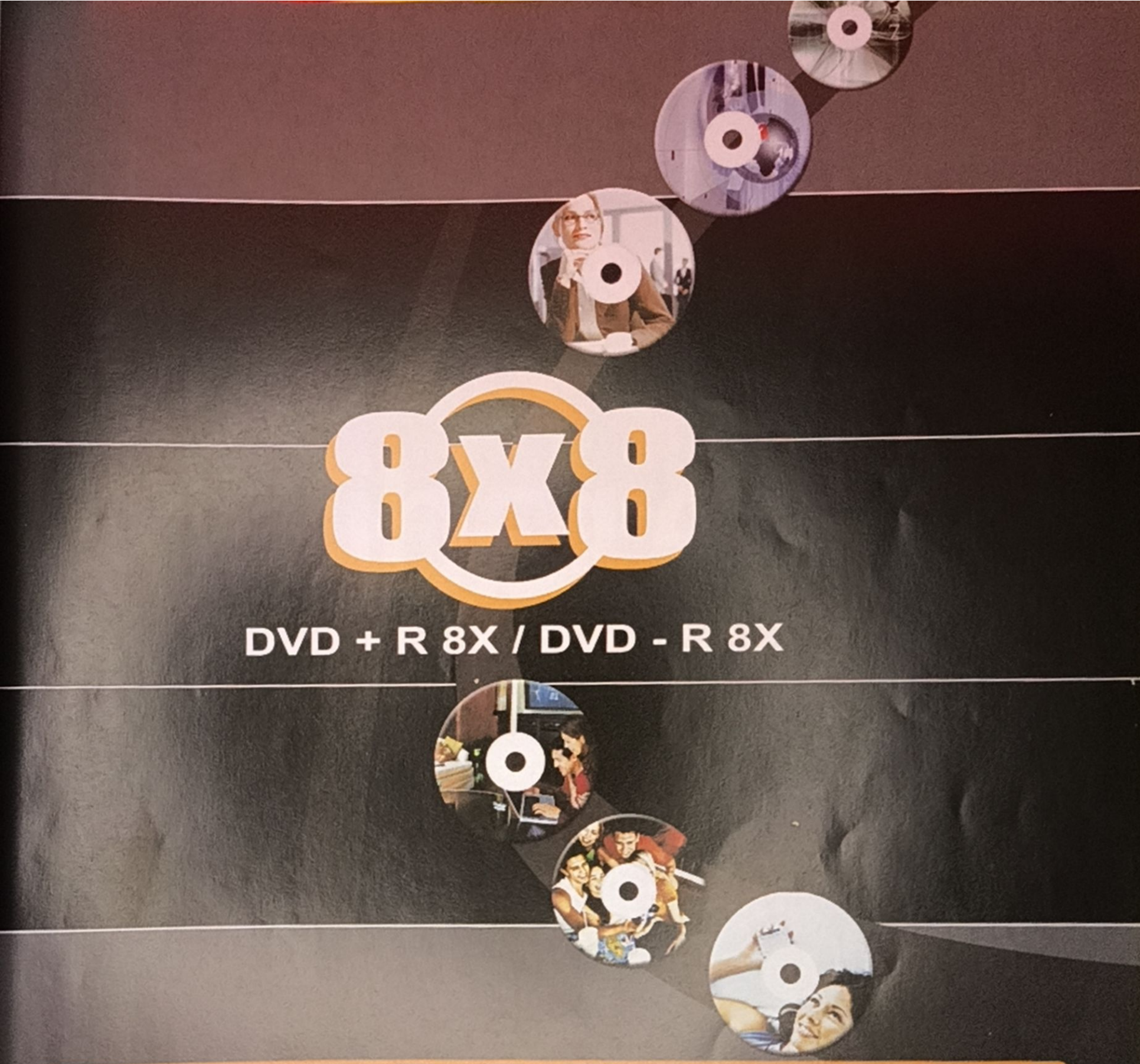
Kadar pomislite na *Civilization*, se spomnite osnovne igre – začnete z naseljencem in vojaško enoto okrog 4000 pr.št. in svoje potezno pleme s klikanjem spravite v sodobne čase in še naprej. Po tej plati so si bile vse glavne igre *Civilization* med sabo bolj ali manj podobne. V praksi pa je serija razpredla svojo mrežo še precej, precej dlje. Prvi veliki dodatek je bil večigralski način, za katerega se je zdelo, da je sam po sebi vreden nadaljevanja – *CivNet*, leta 1995. Na žalost pa ni bil preveč uspešen. Nestrpno pričakovana *Civ II* je čakala na izdajo, predelava izvirne igre za Windows pa ni nikoli dajala takega vtisa udobja. To je bil edini tovrstni izdelek *CivNet*, ki pa je postavil določen vzorec: *Civ II* in *Civ III* sta obe potrebovali dodatke, če ste ju želeli igrati na spletu (*Alpha Centauri* in *Call to Power* sta jih vsebovali že na začetku, zato verjetno to ne bi smelo biti tako težko...)

To pa je šele začetek razširjenega univerzuma *Civ*. *Civilization* je bila igra, ki jo je bilo zaradi vseh njenih nastavitev, skript in enot v tekstovnih datotekah vedno lahko modificirati. Brez težav ste lahko na novo napisali vse od uvodnega govora do opozorilnih sporočil in veliko navdušencev je natanko to tudi storilo – ustvarili so vse od fantastičnih kraljestev do padca rimskega cesarstva. Založnik Microprose je ponudil tudi paket za popolno pretvorbo – *Civ II: Fantastic Worlds* – ki je povzel najboljše sestavine iz interneta, jih zmešal z obstoječimi modi in tako ustvaril *Civ* igre, ki so temeljile na bitki med spoloma, komičnemu Božičku, ki se je do smrti bojeval s konkurenčnimi proizvajalci igrač, in poklon igram *X-Com*, ki so dogajanje prestavile na luno Phobos, kjer ste bili deležni poteznega bojevanja tretje vrste z nezemljani. Veliko teh modov je na razpolago na spletu, skupaj z vsemi orodji, ki jih potrebujete, da iz nič ustvarite lastno igro.

Seveda pa zadnja pretvorba *Civilization III* ni imela ničesar skupnega z računalniki. Serija se je pričela z zemljevidi in plastičnimi figuricami ter se z založnikom Eagle Games (**www.eaglegames.com**) nezgibno vrnila k svojim koreninam v *Sid Meier's Civilization: The Board Game*. Z dvema naboroma pravil, standardnim in naprednim, 700 figuricami, ki ste jih lahko izgubili za kavčem, in vsemi glavnimi koncepti iz osnovne igre (od raziskovanja novih tehnologij do prehodov skozi zgodovinska obdobja človeštva) je zvest posnetek strateške akcije, ki jo vsi poznamo in občudujemo.



Osnovni kalup *Civ* je povsem lahko razbiti, vendar si boste pri tem morali umazati roke. Ali pa kupiti dodatek. Tudi to bo delovalo.



LASTNOSTI

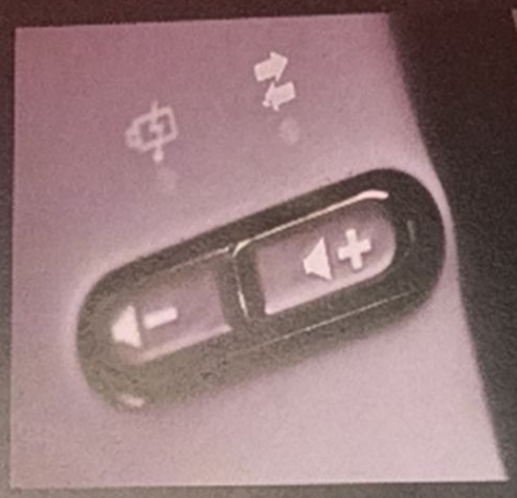
- *FlextraLink*™ - Zaščita pred Buffer Underrun napakami
- *FlextraSpeed*™ - Avtomatska prilagoditev hitrosti zapisovanja
- DDSS II tehnologija - Zagotovite berljivost medijev
- Optical Pickup Head Liquid Crystal Tilt (LCT) tehnologija
- ASUS Unique Live Firmware Update Tool
- Združljiv s široko paleto različnih formatov
- Podpira DAO, TAO, SAO, Packet načine zapisovanja
- Windows 98SE/ME/2000/NT/XP združljiv

Acord-92 d.o.o.
Stegne 13, 1000 Ljubljana
Tel: 01/583 72 30
Fax: 01/519 80 20
www.acord-92.si

JAE d.o.o.
Brnčičeva 13, 1000 Ljubljana
Tel: 01/589 52 26
Fax: 01/589 62 10
www.jae.si

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

PODROBNOSTI	
Cena	Okoli 140.000 SIT
Splet	http://europe.creative.com
Datum izida	Jesen 2004
Procesor	400MHz X-Scale
Pomnilnik	64Mb
Zaslon	3,7-palčni QVGA LCD
Vmesniki	USB 2.0, daljinski krmilnik



Imate radi filme?

Predvajalnik MP3 je mrtev, naj živi Creativov Zen Portable Media Center. V rokah smo držali prihodnost in se počutili nekam, hm, prijetno.

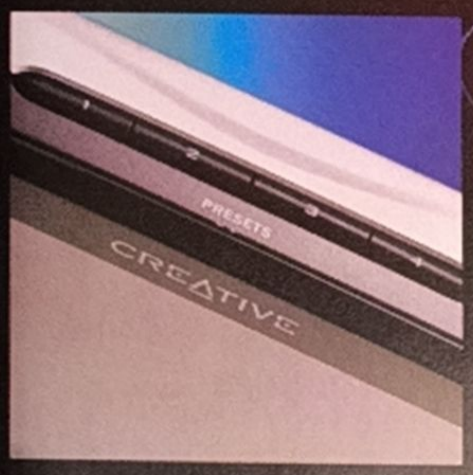
Fotografije naprav James Wilson Fotografije modela Katharine Lane - Sims

Danes je mogoče nabaviti napravo, ki vam omogoča, da gledate filme na svojem GameBoy Advancu. Odlična ideja, a ne? No, ja, če ste pripravljeni potrošiti 30 tisočakov za konzolo, ki poganja deset let stare igre, nadaljnjih 10 tisočakov za predvajalno enoto (poglejte na **www.consoleplus.co.uk**) in potem še nekje med 70 in 180 tisočaki za pomnilniško kartico CompactFlash, na katero boste shranjevali filme. In potem morate seveda najti še način, kako pretvoriti filme v velikost in format, ki bosta odgovarjala dvo-palčnemu zaslonu in srednjeveškemu procesorju. Odlična ideja, kaj? Morda pa vendarle ne.

Nobenega dvoma ni več, da je prihodnost v neustavljivem prebegu glasbe in filmov iz plastičnih zaporov preteklosti na trde diske, pomnilniške kartice in podobno – zabavo želimo imeti pri roki, kjer koli že smo. A do danes so vsi poskusi, da bi uspešno splovili takšen sistem, spodleteli. Bili smo priča močno predelanim dlančnikom, prenašanju težkih in okornih notesnikov in ostalim nesrečnežem v slogu prej omenjenega dodatka za GBA. Hvala torej vzvišenemu, računalničarjem naklonjenemu božanstvu, da lahko v kratkem pričakujemo napravo, ki ne bo stala bogastva, namenjena pa bo prav gledanju filmov. In predvajanju glasbi in prikazovanju fotografij. Najlepše od vsega pa je, razen če ste zaprisežen Linuxaš, da je zadeva namenjena sodelovanju z Windows. To pomeni, da boste lahko nanjo z lahkoto prenesli vse digitalne zapise, ki se vam valjajo na disku.

KORAK NAPREJ

Microsoft je v strahu, da jih ne bi kdo prehitel in zagrizel v prevelik kos jabolčnega zavitka, takoj posvojil ta nov elektronski koncept in ga poimenoval "Portable Media Center". Takoj za tem je pozval nekaj glavnih proizvajalcev strojne opreme, da pogruntajo multimedijske predvajalnike, katerih osnova bo polikan uporabniški vmesnik, ki je pravzaprav miniaturna različica televiziji prijaznega operacijskega sistema Windows Media Center. Prvi so se odzvali fantje pri Creative Labs s svojim Zen Portable Media Centrom (PMC), kar niti ni tako presenetljivo, saj je ta vodilni proizvajalec zvočnih kartic znan tudi po



ZGORAJ Žepna velikost, a pohvalne dimenzije, kar pomeni, da bodo vrhunski zaslon in gumbe lahko uporabljali vsi.

najboljših predvajalnikih MP3, ki niso iPod. "Izdelek je naš in ne toliko Microsoftov," razkrije Neil McGuiness, gospod, zadolžen za odnose z javnostmi pri Creative Labs. "Smo eksperti na področju, ki ga Microsoft ne pozna toliko – predvajalnike MP3 smo začeli izdelovati že leta 1998, z izvirnim 6Gb DAB Jukeboxom. In lahko bomo priskrbeli zvok najvišje kvalitete – imamo serijo izdelkov Soundblaster, smo tudi lastniki EMU in Sensuara. Imamo ime."

Res ga imajo. In glede na to, da so zavzeli večji del sveta, ki se ni navdušil na Applovimi belimi slušalkami, s svojo serijo glasbenih predvajalnikov na osnovi trdega diska, Zenom, je nekako logično pričakovati, da bo njihov naslednji korak predvajalnik filmov. Imeli smo dolgo in zelo zadovoljujoče srečanje z Zen PMC in zdaj že lahko uradno izjavimo, da želimo imeti svojega. Je mogoče sploh izreči kaj bolj pohvalnega?

Umirjeno lepa srebrna in črna barva ga varno pripeljeta mimo kategorije obliko-

ZABAVO ŽELIMO IMETI PRI ROKI, KJER KOLI ŽE SMO

DESNO Filmi, kjer koli že boste in s komer koli že boste.

valskih katastrof, kamor so telebnili nekateri Creativovi predvajalniki, in čeprav je kakšnih 50 odstotkov večji od dlančnikov, smo se odločili, da to še ni preveliko. Navsezadnje dobite zato prijetno velik zaslon, pa še s prsti ne boste tacali preko njegovega sprednjega dela, ko ga boste držali. In še vedno sede v žep. O, ja, zdaj vas verjetno že pošteno zanimajo strojne podrobnosti pod pokrovom motorja. Tam boste našli 1,8-palčni Toshibin trdi disk, 3,7-palčni LCD zaslon z ločljivostjo 320 x 240, podporo za USB 2.0 in baterijo, ki jo lahko odstranite in napolnite, vsakič pa lahko preživi okoli tri ure predvajanja filmov in 12 ur preigravanja avdio datotek. Prva različica naprave ima 20Gb velik disk, kar je dovolj za 75 ur TV posnetkov, 5.000 skladb ali 5.000 digitalnih fotografij, kmalu pa se pričakuje tudi lansiranje različic s 40 oziroma 60Gb diski.

NA ZASLONU

Poleg tega obstaja tudi TV izhod, tako da lahko datoteke predvajate tudi na televizorju, na žalost pa zavoljo ločljivosti 320 x 240 pikslov (QVGA) ne pričakujte DVD kvalitete posnetkov. Glede na to, da je Zen PMC prvi v seriji izdelkov, bi njegovi nasledniki morda že lahko poznali tudi ločljivost VGA (640 x 480) ter brezžično povezavo. Je pa v samem bistvu QVGA zaslon povsem zadosten za mobilno predvajanje – slika je bila tako jasna in hrustljava, da smo bili prepričani, da gre za VGA, dokler nismo pogledali v specifikacije. Delno gre za to zahvala dejstvu, da PMC obvlada video posnetke tudi tja do impresivnih 1.000 KBps. Običajni dlančniki, za primerjavo, imajo navado izgubljati slike kot dojenček dudo že tam pri 250 do 300 KBps. Splošno gledano pomeni 600 KBps popolnoma gledljiv posnetek, celoten film pa bo tako odžrl svojih 500Mb prostora. Zabavno je, da Zenovo srce predstavlja Intelov 400MHz procesor X-Scale, ki mu pomaga 64Mb pomnilnika – popolnoma enake specifikacije torej, kot pri večini modernih dlančnikov. A ker je njegova služba samo predvajanje multimedijskih datotek in nič drugega, z lahkoto obvladuje precej bolj kvalitetne posnetke kot njegovi, bolj organizaciji namenjeni bratranci. In potem je tu, jasno, še trdi disk.

Kot lahko razberete iz naokoli ležečih slik, se napravo drži z zaslonom počez, tako da se vam ni treba ukvarjati z obračanjem filmov kot pri dlančnikih. "Zen je posvečen predvajanju filmov," pravi McGuiness. Vse, od avtonomije baterije, do uporabniškega vmesnika, je stoodstotno oblikovano kot podaljšek tehnologije Media Center. Fizična navigacija je popolnoma primerna za predvajanje in manevriranje skozi velike količine podatkov, zaslon pa je optimiziran za predvajanje filmov." Upamo, da se niste prestrašili, da boste prisiljeni uporabljati s PC-ja znan Windows Media Center – gre zgolj za to, da je grafični vmesnik oblikovan tako, da spominja na večjega brata, kar pomeni svetle, intuitivne menije in lahek dostop do najrazličnejših funkcij. Aha, in če

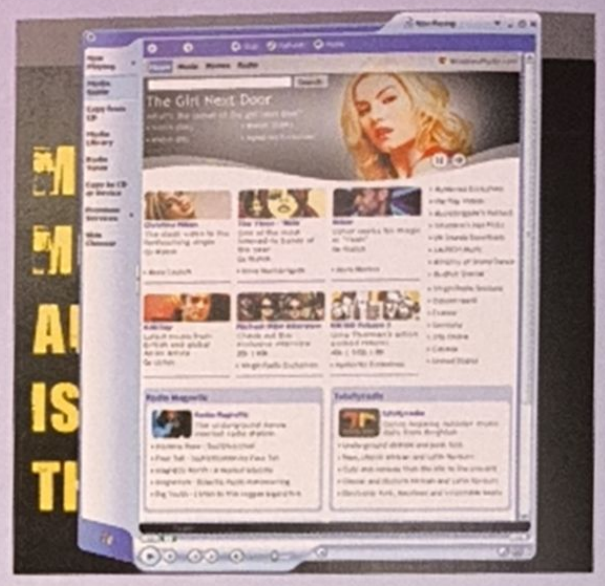
> **SLIKA JE BILA TAKO JASNA, DA SMO BILI PREPRIČANI, DA GRE ZA VGA**

To so vaše pravice

Digital Rights Management – pojedli bodo kožo z vaših otrok. Kajne?

V svetu programov *Bittorent, KaZaA* in *eDonkey* skorajda ne moremo verjeti, da ne bi bil vsak film ali skladba, ki nam pade na pamet, prosto dostopen za vsakega brezvestnega kršitelja avtorskih pravic. Microsoft zdaj že nekaj časa vpeljuje sistem Digital Rights Management (DRM), po katerem lahko snamete datoteke uporabnik omejeno predvaja samo na določenem številu naprav. In ker ima Zen PMC v svojem osrčju Microsoftov operacijski sistem, se podreja DRM-ju do nezavesti. Vas bo pa razveselila vest, da datoteke, ki jih lastnoročno namestite na napravo – sem sodi vaša zbirka MP3 in DivX– ne bodo dobile oznake DRM in jih ne bo nadzoroval zloben možakar s sončnimi očali iz Redmonda. Ideja je v bistvu v tem, da je PMC popolnoma združljiv s snetimi datotekami iz trgovine Windows Media Player, ki prodaja zaščitene avdio datoteke WMA, v bližnji prihodnosti pa boste tam dobili tudi video datoteke. Odvisno od tega, koliko plačate, dobite licenco za uporabo avdio in video zapisa za uporabo na določenem številu naprav (PC ali PMC) in za omejen čas. Po preteku licence se bo datoteka zaklenila.

Do lansiranja PMC-ja se bo pojavilo kar zajetno število novih ponudnikov, kot so novi Napster, CinemaNow in EMI. Najbolj očiten kamen spotike je, jasno, cena – nihče ne bo plačal polne vrednosti DVD-ja za nekaj, kar si bo lahko ogledal samo nekajkrat, pa še takrat na majhnem zaslončku. A Creative nam zagotavlja prebavljive cene – mi ugibamo, da tam okoli jurja in pol za film. Z DRM ali brez, zanimivo bo videti, kakšne legalne probleme bo PMC povzročal v naslednjem letu ali dveh.



AMEN ZA ZEN

Kako za vraga ta preklemanska reč sploh deluje.

Znameniti zeleni gumb vam je verjetno znan z Microsoftovega velikega Media Center PC-ja. Dejansko gre za gumb Go, ob pritisku na katerega te naprava zabriše naravnost v sistemski meni. In vse skupaj mimogrede obarva precej "BillGatovsko". S smernimi tipkami pod njim se prebijate skozi velike, prijazne menije.

Od zadaj osvetljen zaslon je samo 320 x 240, a zaradi same postavitve in izjemne slike brez težav zmore svojo mobilno nalogo.

Prototip, s katerim smo se izdatno igračkali, še ni podpiral previjanja naprej in nazaj pri filmih in skladbah, smo pa precej gotovi, da bo polna navigacija možna v končni različici. Ne moremo se znebiti občutka, da bi bile smerne tipke pravzaprav idealne za igranje iger na PMC-ju. Naj se nekdo loti tega, prosim!

Zoprno, Zen nima vgrajenih zvočnikov, zato pa ima za lažji nadzor daljinski krmilnik. Ne brezžičen, žal.

Tole pa je zanimivo – video izhod, kar zagotavlja predvajanje filmov na domačem TV zaslonu.

Končno! Creative je razmišljal s polno glavo in v napravo vgradil gumb za zaklepanje.

USPAVAJTE ZNANCE

Kot smo omenili že prej, se lahko Zen PMC obnaša tudi kot prikazovalnik fotografij, kar ga postavi svetlobna leta pred, denimo Epson P-1000, ki obvladuje samo fotografije in nič drugega. QVGA zaslon sicer pomeni, da svoje mojstrovine z 8 megapiksli ne boste zrli v vsej njihovi veličini, zato pa naprava pogoltne tako format BMP, kot tudi JPEG, ima vgrajeno funkcijo samodejnega prikazovanja in TV izhod, poleg tega pa ga njegova kapaciteta in prenosljivost spremenita v prilagodljivo shrambo za fotografije.

ste srečni lastnik kartice PVR, bo programska oprema *SmartSync* samodejno prenesla vse TV posnetke zadnjih epizod *Bogatih in nemirnih* na vaš PMC, tako da boste pred vsakim potovanjem založeni z materialom za kratkočasenje. Sploh ne slabo, kajne?

IN V GLAVNI VLOGI...

Ena najlepših lastnosti naprave Zen PMC pa je, da se bo katera koli filmska, TV ali glasbena datoteka samodejno prekodirala v podprt format in ločljivost, ko jo boste prenesli na PMC. Ker je tehnologija ustvarjena v sodelovanju z Microsoftom, to na žalost pomeni, da neposredno predvaja samo datoteke WMV (čeprav je podprt tudi format MP3 za zvočne datoteke), a se pretvorba zgodi v ozadju, tako da se vam s temi umazanostmi ne bo treba ukvarjati ročno in se spraševati, če bo končen rezultat sploh deloval. In, bodimo realno odkriti, prej ali slej bo nekdo ugotovil, kako na PMC prenesti kodek DivX, tako da tudi predvajanje, hm, filmskih napovedi, ki ste jih sneli z interneta, kmalu ne bo več problematično.

Tako kot smo rekli – želimo si enega. Zdaj. Edina muščica v tem lepem očesu je dejstvo, da bomo konec leta imeli že dlančnike z zasloni višje ločljivosti in hitrejšimi procesorji. Nobeden sicer ne bo posvečen izključno predvajanju filmov in glasbe, bo pa zanimivo videti, kako se bo Zen Portable Media Center, ki bo na prodaj septembra za okoli 140.000 SIT, boril z njimi.

PCF

KONKURENCA

Creative ni edino podjetje, ki bo skušalo do konca tega leta na trg vreči Portable Media Center. Microsoft je povabil veliko glavnih akterjev, da bi pristavili svoj piskrček, vsak pa se je koncepta lotil na svojstven način. In potem so tu tudi tisti, ki nimajo nič skupnega z Microsoftom.

Samsung YH-999

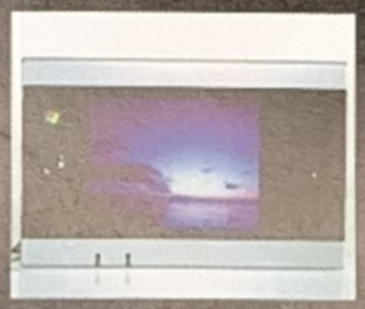
Samsung je predstavil svojo različico Portable Media Centra skupaj z Zenom na letošnjem sejmu CES. Izgled njihove naprave je bistveno drugačen od Creativove, saj so ciljali na nekaj manjšega in bolj oglatega, poleg tega pa ima njihov otročiček, za razliko od Zena, vgrajene zvočnike in ne samo luknje za slušalke.

Apple Powerpod

Naslednik iPod-a, naprave, ki je osvojila svet, bo imel barvni zaslon, predvajal bo glasbo in filme, vgrajeno kamero, okleščeno različico OSX, na policah pa bo že to poletje. Ali pa tudi ne. Čisto mogoče je, da je bil Powerpod samo prvoaprilska natega, ki so jo skrbno pripravile neznane osebe. Je pa po drugi strani res tudi, da so specifikacije dovolj resnične, da nas ne bi presenetilo, če bi Apple resnično delal na tej napravi.

Sony Giga Pocket

Medtem ko celotno vesolje vedno težje (in vedno bolj razočarano) čaka na PSP, miniaturno Sonyjevo konzolo, se lahko tolažite z njihovo napravo PCVA-HVP20, ki je trenutno dostopna na Japonskem. Nobenega Windows Media Center vmesnika, obvlada samo datoteke MPEG-1 in MPEG-2, pa tudi majhnost gumbov nas je prestrašila. Zato pa baterija drži dlje kot pri Creativu.



iRiver PMC-140

Zanimivo je, da se je do pogodbe za Portable Media Center dokopal tudi ta malo manj znani proizvajalec predvajalnikov MP3. Na voljo bosta tako 40Gb kot 20Gb model (PMC-120), obljubljajo tudi pet ur življenja baterije, zato pa bo iRiverjeva naprava po prvih poročilih bolj v taboru dražjih. Zaslon je na prvi pogled večji, vendar bomo na sodbo raje počakali, da se dokopljemo do lastnega primerka.

"UPAMO, DA SE NISTE PRESTRAŠILI, DA BOSTE PRISILJENI UPORABLJATI S PC-JA ZNAN WINDOWS MEDIA CENTER"

SPODAJ Ker napravo držite v vodoravnem položaju, se vam ne bo potrebno ukvarjati s spreminjanjem orientacije filmov.

USTVARJANJE MELODIJ

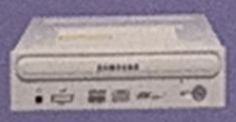
Dobro, zdaj že vemo, da PMC zna predvajati filme – kako pa se obnese z glasbo? Iz Creativa nam je uspelo izvleči, da bodo poleg PMC-ja nadaljevali s proizvodnjo običajnih predvajalnikov MP3, pri čemer bodo več časa posvetili obliki. Kar sploh ni slaba ideja glede na to, kako uničil je iPod mini njihovega MuVo 2. Vse to pa seveda ne pomeni, da Zen PMC ne obvlada predvajanja glasbe v enaki meri kot predvajanje filmov. V bistvu je tudi tu njegov jasen zaslon velik adut, saj lahko lepo prikaže naslovnico albuma in naslove pesmi. Kar se prav prileže po buljenju v dvobarven zaslonček z majhnimi, težko berljivimi črkami. Vmesnik Windows Media Centra in njegove funkcije iskanja tudi znatno olajšajo iskanje želene skladbe, albuma ali avtorja.

SAMSUNG

DigitAll *nature*

oblikovna popolnost

velikost 21"; velikost točke 0,27 mm



CD-RW in DVD-ROM v eni enoti
SM-352B

CRT-monitor s popolnoma ravnim zaslonom
SyncMaster 757MB

TFT LCD monitor **SyncMaster 213T**

Samsung. V koraku s prihodnostjo.

Zastopstvo in distribucija v Sloveniji:

Avtera d.o.o., tel.: (01) 58 53 610; (02) 25 26 474; (03) 42 86 700; e-mail: info@avtera.si; www.avtera.si
LANCom d.o.o., tel.: (02) 33 00 330; (01) 24 27 350; e-mail: info@lancom.si; www.lancom.si

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited

www.samsung.com

Bodo računalnike uporabljali le bogati?

Ko sem takole stal v koloni na bencinski črpalki v ponedeljek zvečer (pri 66-litrski posodi za gorivo mi verjemite, da ni vseeno, ali plačaš liter bencina po 202 ali po 207 tolarjev), me je tale val podražitev naftnih derivatov zapeljal k razmišljanju o tem, koliko se je podražilo računalniško gorivo – električna energija.

Nisem si mislil, da bo to težje, kot je videti na prvi pogled. Že sistem plačevanja pavšala in nato poravnave je silno pretkan, saj na ta način država dobi večino denarja takoj, nato pa se usklajujejo razlike do realne vrednosti, ki jo je kazal vaš števec ob meritvi porabe. Po dolgem usklajevanju, preračunavanju in tarnanju Najdražje, da je ura že davno prešla polnoč, sem ugotovil, da cena električne energije raste počasi in zlagoma, tako da se nam ni potrebno bati sunkovitih skokov. Vsaj zaenkrat. Po drugi strani pa poznavalci pravijo, da je omrežje v Sloveniji v precej slabem stanju in da nimamo na voljo povezav z vsemi sosednjimi državami. V primeru sušnega poletja, ko hidroelektrarne zaradi nizkega vodostaja proizvajajo le malo električne energije in ko mora nuklearka v Krškem zmanjšati proizvodnjo zaradi prekomernega gretja Save, pa se nam zna obetati tudi kakšen električni mrk. Še posebej v primeru kakšne okvare...

pisma@pcformatslo.net

ekskluzivno ATI X800 XT

Uspelo se nam je dokopati do ATI-jevega odgovora na nVidiin poskus prevzema trga grafičnih kartic. **Str. 34**

PCFormat - ovi strokovnjaki

ANDREJ POTOČNIK
Andrej je imel tokrat sladek mesec. Najprej se je pojal naokoli s predvajalniki MP3 in se delal, da nikogar ne sliši, nato pa je dobil v krempље še novega Radeona.

BARBARA BANOVIĆ
Barbara je tokrat izdatno pomagala Andreju, in to tako zavzeto, da jo je med sprehodom ob glasbeni spremljavi skoraj povozil sosed s skirojem.

PETER GREBENAR
Petru se je ta mesec prav fino godilo, saj je bila njegova glavna naloga slikanje naprav na testih. Zagotavljamo vam, da se ob tem ni ravno pretegnil.

UROŠ JAUŠOVEC
Uroš tokrat ni veliko prispeval, saj se je cel mesec zavzeto ubadal s tem, kako uspešno ohladiti svoj mlinček, ki se je očitno spomnil, da prihaja poletje.

ALJOŠA HANCMAN
Aljošo je ta mesec doletela čast, da ni testiral niti enega samega kosa strojne opreme. Za to bo izdatno plačal naslednji mesec. Obljubimo.

TOMAŽ KOTNIK
Mesec ljubezni je Tomaž preživel predvsem med igranjem tisoč in ene igre, vmes pa je pošteno izkoristil prednosti nove Razerjeve glodalske pošasti.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

Tehnična plat

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupejo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

PREIZKUŠENO

oprema
igrače
aplikacije
orodja

v tej številki

str.34 ATI Radeon X800XT
str.38 Osnovne plošče
str.40 Asus MyPal A716
str.40 External Hard Disk Case Canyon
str.40 AverMedia USB Radio
str.41 Altec Lansing MX-5021
str.41 Motorola HS810
str.42 Waitec Freestyle
str.42 Samsung CLP-500
str.42 Asus DRW-0804P
str.42 Philips 150B5CS
str.43 Razer Viper
str.43 Programska oprema
str.44 Predstavitev knjig
str.44 Neovo X-19A
str.44 Waitec Vision
str.45 Glasbeni programi

RADEON X800 XT JE PRAV BRUTALEN STROJ ZA POGANJANJE DANAŠNJIH IGER, KI POTREBUJEJO DIRECTX 9

Grafična kartica

ATI Radeon X800 XT

Izbor uredništva PCFormat Junij 2004

nVidiinega GeForca 6800 Ultra ne more nič zasenčiti, je tako? Narobe. Predstavljamo vam najnovejši ATI-jev stroj za mletje pikslov.

Cena še ni znana Proizvajalec ATI www.ati.com

Kaj vse se lahko zgodi v enem samem mesecu. V prejšnji številki smo vam predstavili GeForca 6800 Ultra, nVidiin zadnji poskus, da si pridobi znatno prednost na trgu grafičnih kartic za namizne računalnike. S 16 predelanimi cevovodi za obdelavo pikslov, primerno izboljšano arhitekturo senčnikov in multimedijskimi lastnostmi, ki so obljubljale neverjetne možnosti za obdelavo videa za vse segmente trga PC-jev – še posebej za nVidiino družino grafičnih procesorjev FX – in smo resno podvomili v to, da bi se ATI-jeva najnovejša kartica lahko kosala z njo, kaj šele, da bi jo prekosila.

Prav zato nas zelo veseli, da nas je Radeon X800 XT, ATI-jev novi grafični prvak, postavil na realna tla. X800 s prejšnji mesec opisanim GeForce 6800 ne le tekmuje, temveč tudi prevzema vodstvo v kar nekaj 3D pogonih za igre. In vse to počne brez čudno visokih energetskih zahtev, ki jih ima GeForce 6800, zaradi česar so njegove zmogljivosti še toliko bolj impresivne.

Kaj je torej skrivnost uspeha X800 XT? Pa začnimo: 16 cevovodov za obdelavo pikslov, 6 verteks enot in 256Mb najnovejšega pomnilnika GDDR3, ki čepi na 256-bitnem vodilu. Vse to ga postavlja ob bok GeForcu 6800 Ultra. Je pa X800 XT daleč od tega, da bi bil identičen slednjemu. Kar zadeva same zmogljivosti, obstajajo bistvene razlike, zaradi katerih si lahko X800 XT po tesni zmagi v tej zadnji rundi bitke med dverna gigantoma grafične industrije prižge pregovorno, a prekrasno renderirano cigaro. Ko pa začnemo govoriti o tekmovanju za najlepšo sliko, se stvari zapletejo.

Najprej je tu arhitektura senčnika pikslov kartice X800. Dolgo so krožile govorice, da bo ATI vztrajal pri Pixel Shaderju 2.0 (PS2.0) in 24-bitni tehnologiji plavajoče vejice, torej kombinaciji, ki je tako dobro funkcionirala pri Radeonu 9800. Pravzaprav je bil ravno omenjeni 24-bitni pristop do operacij senčnika pikslov ključnega pomena za zmagovalno hitrosti delovanja 9800 pri igrah, temelječih na DirectX 9, v primerjavi s podrejeno družino GeForce FX.

Čeprav se je nVidia močno potrudila, da bi dvignila hitrost delovanja svoje 32-bitne arhitekture senčnika pikslov (in to ji je hudičevo dobro uspelo), pa dejstvo ostaja – poenostavljene enote X800 morajo opraviti precej manj dela kot mogočen GeForce 6800 s svojim PS3.0 in 32-bitno natančnostjo. Če iščete konkretnejši dokaz, vrzite pogled na surovo prepustnost X800 senčnika pri testu *RTHDRIBL*.

ZMOGLJIVA ZMOGLJIVOST

Seveda pa specifikacije Pixel Shaderja niso pomembne samo zaradi hitrosti delovanja. Gre tudi za renderiranje osupljivih vizualnih učinkov, zaradi katerih tako težko čakamo na *Doom 3* in *Half-Life 2*. Na papirju je starejši senčnik pikslov kartice X800 v očitnem zaostanku za najnovejšo arhitekturo PS3.0 nVidiinega šampiona. V praksi stvari niso tako črno-bele. Razvoj iger je danes postal obupno počasen in drag proces. Prav zanima nas, koliko iger, ki popolnoma izkoristijo specifikacijo PS3.0, se bo pojavilo na tržišču v prihajajočih 12 do 18 mesecih, kolikor je povprečen rok trajanja grafične kartice. nVidia je pred kratkim postregla s posnetki zaslonov različice igre *Far Cry*, ki je imela vgrajeno podporo za PS3.0, na katerih je bil jasno razviden napredek pri količini podrobnosti. Na nVidiino žalost pa je po nekaj mrmljajočih izjavah razvijalca *Far Cry*, Cryteka, postalo jasno, da podpora za PS3.0 dejansko sploh ne bo pogoj za prikazovanje podrobnosti, ki so bile vidne na posnetkih.

Sredi debate o senčnikih pikslov in kvaliteti slike sceno še dodatno zarnegli v družini X800 ekskluzivna tehnologija 3Dc. Gre za tehnologijo kompresiranja (3 dimensional compression), ki olajša uporabo tekstur visoke ločljivosti. Tako bo mogoče na dokaj preprost način igralca pripraviti do tega, da bo verjel, da ima objekt, ki ga sestavlja, recimo 1.000 poligonov, pravza-

POLNE SPECIFIKACIJE

Vodilo	AGPx8
Zasedene reže	Ena
Cevovodi za obdelavo pikslov	16
Enote Verteks	6
Število tranzistorjev	160 miljonov
Proizvodna tehnologija	130nm low-K
Frekvenca jedra	520MHz
Pomnilnik	256MB GDDR3
Frekvenca pomnilnika	560MHz (1120MHz DDR)
Pomnilniško vodilo	256-bitno
Zapolnjevanje	8,8 gigapikslov/s
Zahtevano napajanje	300W, en vtič
Različica DirectX	9.0b
Različica Pixel Shader	PS2.0x
Natančnost senčnikov	24-bitna
ALU enot na cevovod	1+1
Načini AA	2x, 4x, 6x
2D video dekodiranje	MPEG 1/2/4 WMV9

prav 15.000 poligonov. Brez kompresije tako velike in natančne teksture požrejo kolosalne količine pomnilnika. Pri 15Mb velikih slikah bi se 256Mb napolnilo dokaj hitro. 3Dc predstavlja kompresijo v razmerju 4 proti 1, ohrani pa veliko višjo kakovost kot doslej znane metode. Zaenkrat še ni mogoče reči, koliko razvijalcev iger bo zagrizlo v vabo 3Dc, čeprav je ATI naznanil, da se bo tehnologija pojavila v *Half-Life 2*.

GOVOREČI TRANZISTORJI

Še eno prednost prinaša vožnja po cesti PS 2.0 in 24-bitne natančnosti. Grafični procesor X800, znan tudi pod kodnim imenom R420, je bolj kompakten. Kljub podobni arhitekturi s 16 cevovodi obeh grafičnih kolosov, sestavlja X800 zgolj 160 milijonov tranzistorjev, v 6800 pa jih je nVidia stlačila kar 222 milijonov. In v tem svetu večje ne pomeni nujno tudi boljše. Prvič, večji procesor je dražje proizvajati – trenutno vse najboljše grafične procesorje delajo na 300mm silicijevih rezinah in večji kot je čip, manj jih lahko stlačijo na eno rezino. Še pomembneje pa je, da več tranzistorjev pomeni tudi večjo porabo energije. Dodajmo k temu še ATI-jev nov način proizvodnje (ATI-jev proizvodni partner TSMC trdi, da so zaradi nove proizvodne tehnologije imenovane "low-K", ki jo uporablja samo ATI, njihovi čipi 10 odstotkov bolj varčni) in kompaktna kartica je naenkrat lahko tudi do 25 odstotkov hitrejša – X800 XT deluje pri polnih 520MHz, kar je precej več od 400MHz, kolikor zmore GeForce 6800 Ultra. Sliši se neverjetno, ampak pri ATI-ju trdijo, da X800 potrebuje celo manj energije kot Radeon 9800 XT. Osebno nismo imeli nobenih težav pri uporabi kartice X800 XT v sistemu z 250-vatnim napajalnikom, medtem ko nVidia za svojo zver priporoča vsaj 480-vatni napajalnik. Kar precej zoži izbiro sistemov.

Radeon X800 XT je torej prav brutalen stroj za poganjanje današnjih iger, ki potrebujejo DirectX 9, za razliko od bolj prefinjenega GeForca 6800, ki gleda dlje v prihodnost in je zato za danes morda celo preveč kompleksen. In to je kar malo ironično. Ravno nVidia je bila vedno tista, ki je bila znana po pristopu surove moči. Spomnite se samo njihovih najuspešnejših izdelkov, GeForca 1, 2 in 4.

A naj bo zaenkrat dovolj tehničnega blebetanja. Kako hitra je nova kartica X800 XT? Z eno besedo – grozljivo. Najnovejše 3D pogone kartica prežveči in izpljune s smešno lahkoto, tako da bi bili rezultati naših meritev verjetno še bolj bleščeči, če ne bi testa zaviral procesor. In to ne samo v ločljivosti 1024 x 768, temveč tudi v 1600 x 1200. Najbolj pa nas je impresionirala kvaliteta slike v *Far Cry*, naši trenutno najljubši testni platformi za DX9 grafične kartice. Do maksimuma smo privili prav vse grafične bonbončke, ki jih igra nudi, vklopili 4x anti-aliasing in 8x anizotropno filtriranje ter pognali igro v ločljivosti 1600 x 1200. X800 se je zgolj nasmehnil in nam vsako sekundo vrgel na zaslon popolnoma igralnih 46 sličic in se kasneje tudi med najbolj divjo akcijo redko spustil pod številko dodatno težo, če veste, da Radeon 9800 XT, ATI-jev nekdanji

BO NVIDIA OSTALA V SENCI?

ATI je torej pri družini grafičnih procesorjev X800 vztrajal pri Pixel Shaderju 2.0 (PS2.0). V bistvu je celotna struktura cevovodov, namenjenih senčenju, zelo podobna seriji čipov R300 (Radeon 9700 in novejši). Za tiste, ki se jim zdi to pomembno, to pomeni, da na eno enoto senčnika pikslov pride ena polno funkcionalna enota ALU vektorsko/skalarnega tipa (ALU je logični pogon, ki izvaja operacije senčnika). V nasprotju s tem pristopom pa je nVidia v arhitekturi GeForca 6800 zaposlila po dve polno funkcionalni enoti ALU na senčnik. Ali to pomeni, da je nVidiina rešitev dvakrat tako hitra? Niti ne. Stvar je v tem, da pri 6800 ALU opravlja tudi naloge, povezane z iskanjem tekstur, medtem ko X800 zapreže za branje tekstur posebno enoto ALU na vsak senčnik. Ste še z nami? Kar je pri tem pomembno, je to: ko operacija senčnika pikslov vključuje branje teksture, postane 6800 funkcionalno gledano v bistvu kartica z eno enoto ALU, tako kot X800. Ključno je torej, kako pogosto pride do takšne kombinacije. Kot nekakšno okvirno pravilo velja, da imajo senčniki DX8 razmerje približno ena proti dva, DX9 pa že ena proti štiri. Točka za nVidio. Seveda pa to ni edini faktor, ki vpliva na delovanje senčnika pikslov – obstaja tudi vprašanje natančnosti. Teoretično nVidiina 32-bitna natančnost senčnika ne bi smela upočasniti delovanja GeForca 6800 glede na ATI-jevo preprostejšo, 24-bitno tehnologijo. Vendar pa slabe zmogljivosti družine grafičnih procesorjev FX, ki ravno tako uporabljajo 32-bitne operacije, dokazujejo, da praksa ni tako preprosta. Ko vržemo skozi okno vse drobnarije, pridemo do gole primerjave registrskega prostora senčnika. In družina FX ga ni imela dovolj. Tokrat je nVidia ta prostor konkretno napihnila. Verjetno je o tudi eden od razlogov, zakaj sestavlja 6800 tako veliko število tranzistorjev. Še vedno pa obstajajo dvomi, ali je nVidiina 32-bitna tehnologija tako hitra kot ATI-jeva 24-bitna alternativa. Naš test z igro *Far Cry* je pokazal, da nVidio čaka še nekaj dela. Naj poudarimo še, da je ATI, kljub temu, da vztraja pri PS2.0, pri družini X800 vseeno povečal obseg registrskega prostora.

ATI Radeon X800 XT pod drobnogledom

Kako dober je v resnici?

Moleks konektor:
Čeprav se šopiri z dvojno količino cevovodov in pospeškom za več kot 100 Mhz, porabi Radeon X800 dejansko manj energije kot 9800 XT.

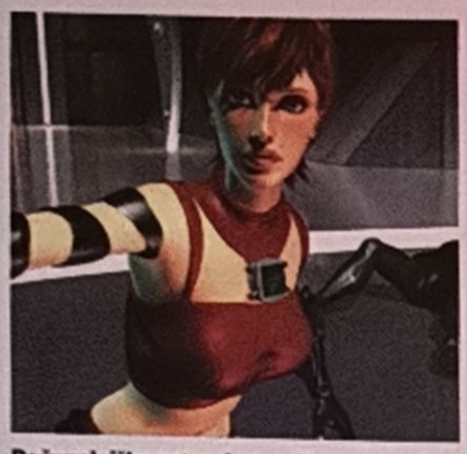
Pomnilniški čipi:
ATI je verjetno iz golega principa navil pomnilnik GDDR3 svojega X800 na 560MHz, in s tem za drobnih 10MHz prehitel GeForce 6800. To je tista otročja finta "jaz pa za eno več".

Jedro grafičnega procesorja:
Zahvaljujoč skromnemu številu tranzistorjev in ATI-jevi pionirski tehnologiji proizvodnje, deluje jedro R420 pri skrajno impresivnih 520MHz.

Hladilnik:
Postavitev hladilnika in ventilatorja je kopija oblike kartice 9800 XT. In to pomeni, da gre za rešitev, ki udobno sede v eno samo režo.

Nožice AGP:
Zaenkrat je Radeon X800 XT samo tipa AGP 8x. Različice za PCI-Xpress bodo sledile kasneje letošnje leto.

Splošno:
Na splošno je plošča za X800 lažja in preprostejša od tiste za kartico 9800 XT, zahvaljujoč tehnologiji izdelave procesorja in pomnilnika, ki zveni grozno zapleteno.



Računalniško ustvarjena mična gospodična s pretirano velikimi prsmi? To bo še ena demonstracija sposobnosti kartice.

paradni konj, konkretno sopiha že pri ločljivosti 1280 x 1024 brez vključenega anti-aliasinga in anizotropnega filtriranja. Daleč zadaj ostane tudi GeForce 6800 Ultra, vendar bo v prihodnosti nVidiia gotovo zmanjšala to razliko v *Far Cry* z novejšo različico gonilnikov.

IN ZMAGOVALEC JE...

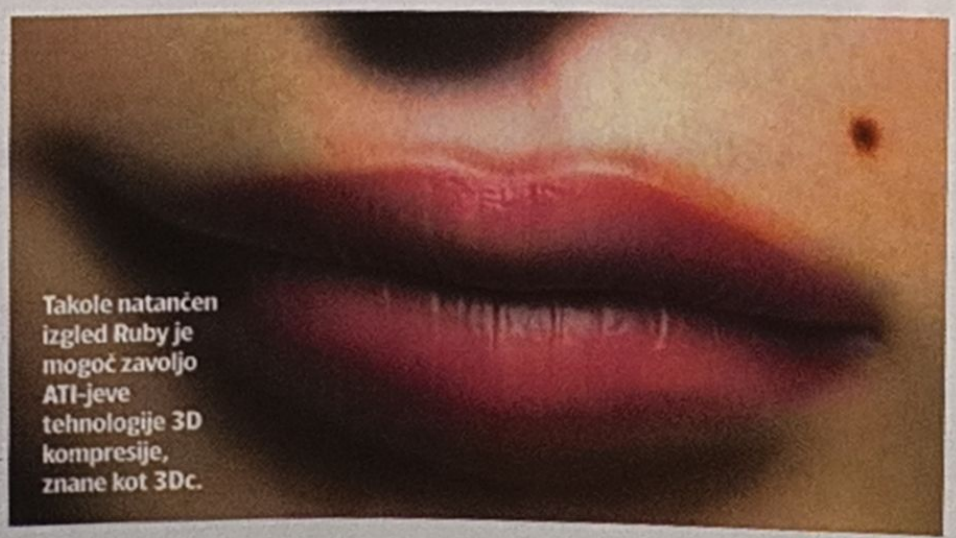
Če je obstajal test, za katerega smo bili povsem prepričani, da bo X800 pristal z nosom v blatu, je to *UT2004*. nVidia je namreč konstantno zmagovala, ko je bilo govora o igrah, zasnovanih na Epicovem pogonu *Unreal*. A ATI ni samo izenačil moči z nVidio v disciplini *UT2004*, ampak se je odločno potegnil naprej, še posebej pri vklopljenem anti-aliasingu in anizotropnem filtriranju. Enkrat samkrat smo dvignili obrvi ob nenadnem občutnem padcu hitrosti delovanja X800. Incident se je zgodil, ko smo zagnali Futuremarkov *3dmark03* in vklopili možnosti za izboljšavo kvalitete slike.

Če ste dobili občutek, da je ATI v tej rundi grafične vojne pribil nVidio na svojo steno s trofejami, razmišljate povsem v pravi smeri. A naj vas ne zanese preveč. Tako ATI kot nVidia sta udarili na tržišče z neverjetnima izdelkoma in trenutno X800 XT nima niti celega koraka prednosti. Če smo odkriti, so nam določeni gradniki nVidie celo bolj všeč. Ločen del kartice, ki se ukvarja z dekodiranjem 2D videa, je gotovo eden izmed teh. ATI se je odločil, da bo pri X800 to funkcijo opravljal kar cevovodni sistem senčnika. Pri šestnajst-cevovodni pošasti, kakršen je model XT, to ni slabo, ni pa idealno za prihajajoče grafične procesorje z manjšim številom cevovodov. Kot so čipi za notesnike, denimo.

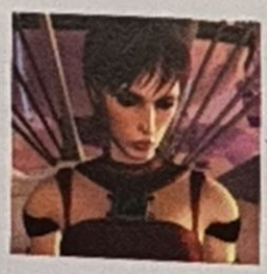
MERJENJE HITROSTI

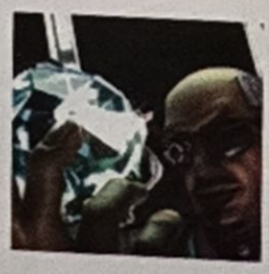
Kako novejše kartice prebavljajo novejše igre.

	1024 x 768 0xAA/0xAniso	1024 x 768 4xAA/8xAniso	1600 x 1200 0xAA/0xAniso	1600 x 1200 4xAA/8xAniso
3DMARK03				
ATI RADEON X800 XT	11,584	6,511	7,451	3,778
NVIDIA GeForce 6800 Ultra	11,183	8,063	7,540	4,708
NVIDIA Geforce FX 5950 Ultra	6,228	4,464	3,658	2,381
ATI Radeon 9800 XT	6,214	3,773	3,502	2,070
HALO (Ne podpira AA)				
ATI RADEON X800 XT	85	81	61	57
NVIDIA GeForce 6800 Ultra	83	83	62	47
NVIDIA Geforce FX 5950 Ultra	52	42	27	21
ATI Radeon 9800 XT	58	40	28	23
UT2004				
ATI RADEON X800 XT	189	173	129	91
NVIDIA GeForce 6800 Ultra	179	120	129	63
NVIDIA Geforce FX 5950 Ultra	139	75	65	35
ATI Radeon 9800 XT	133	92	64	43
AQUAMARK 3				
ATI RADEON X800 XT	62	54	47	39
NVIDIA GeForce 6800 Ultra	63	52	52	34
NVIDIA Geforce FX 5950 Ultra	51	32	36	18
ATI Radeon 9800 XT	49	38	32	23
RTHDRIBL (640x480x4xAA)				
ATI RADEON X800 XT	127	-	-	-
NVIDIA GeForce 6800 Ultra	58	-	-	-
NVIDIA Geforce FX 5950 Ultra	25	-	-	-
ATI Radeon 9800 XT	48	-	-	-
X2				
ATI RADEON X800 XT	91	84	66	58
NVIDIA GeForce 6800 Ultra	91	73	63	45
NVIDIA Geforce FX 5950 Ultra	73	49	44	26
ATI Radeon 9800 XT	66	44	42	24
FAR CRY (Procesorsko omejen)				
ATI RADEON X800 XT	62	61	61	46
NVIDIA GeForce 6800 Ultra	64	36	43	11
NVIDIA Geforce FX 5950 Ultra	54	Ni bilo mogoče zagnati	30	Ni bilo mogoče zagnati
ATI Radeon 9800 XT	64	Ni bilo mogoče zagnati	37	Ni bilo mogoče zagnati



Takole natančen izgled Ruby je mogoč zavoljo ATI-jeve tehnologije 3D kompresije, znane kot 3Dc.





Z manjšo izvedbo, ki nima divje visokih energetskih zahtev, je ATI izdelal bolj elegantnen in učinkovit izdelek, ki je uporaben v večjem razponu sistemov. In, povedano naravnost, hitrejši je. Hkrati je zaenkrat tudi težko priznati nVidii, da njihove kartica proizvaja boljšo sliko, vsaj dokler se na lastne oči ne prepričamo o vseh prednostih PS3.0. Se nam pa sploh ne zdi nepomembno, da je nVidia pokazala zmožnost, da se upre skušnjavi in ne žrtvuje kvalitete slike na račun hitrosti ter to možnost raje prepusti kvalitetnim gonilnikom. Konec koncev smo na koncu zmagovalci vi in mi – navdušenci nad igrami, ki bomo imeli največ od še enega gigantskega skoka v grafični tehnologiji. **PCF**

92% *"Najhitrejša grafična kartica vseh časov. ATI je obdržal krono, a se razlika manjša."*

VIP

Varnost Investicija Prilagodljivost

Varnejši s Tilio!

Sklenite življenjsko zavarovanje prek interneta in si pridobite posebni e-bonus

VIP program življenjskega zavarovanja

Varnost

- Finančna in socialna zaščita družinskih članov v primeru smrti ali bolezni
- Zaščita delovne zmožnosti v primeru nezgode

Investiranje

- Zavarovalna polica postane zelo donosna naložba s katero si zagotovite sredstva za nakup nepremičnine ali za dodatno pokojnino ali za šolanje otrok in še in še...

Prilagodljivost

- Možnost varčevanja v 6 vzajemnih skladih hkrati
- Plačila prilagajate svojim trenutnim zmožnostim
- Zavarovanje je možno kombinirati z ostalimi oblikami življenjskih zavarovanj (življenjsko zavarovanje za doživetje, življenjsko zavarovanje za primer smrti in hujše bolezni), priključite lahko tudi nezgodno zavarovanje
- Prilagajanje naložbene politike (spreminjanje razdelitvene premije med posamezne sklade, zamenjava vzajemnih skladov)

POSEBNA UGODNOST!

S sklenitvijo življenjskega zavarovanja si pridobite popust pri zavarovanju premoženja Moj DoM in zavarovanju avtomobilskega kaska in delnega kaska.

Varčevanje v enajstih domačih in treh tujih vzajemnih skladih

zavarovalnica tilia d.d.

www.zav-tilia.si

Zavarovalnica Tilia d.d., Šeškova c. 5, 8000 Novo mesto

Mlacom

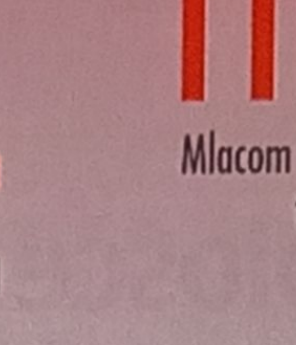
Mlacom d.o.o., Drenikova 36, Ljubljana
telefon: 01 / 500 8775
faks: 01 / 500 8777
info@mlacom.si

Možnost nakupa na položnice - do 24 obrokov!

5% gotovinski popust

15 let

ohišja Enermax CS-800TA



18.180,oo SIT

bel, srebrn, črn, rdeč, zelen in rumen
cena je brez napajalnika

barebone Epox 300S Mini Me

64.990,oo SIT

kompakten rač. sistem s podporo socket 478 CPU

DVD snemalnik NEC 2500A

24.500,oo SIT

zapisovalec s podporo zapisovanja -R in +R DVD medijev z do 8x hitrostjo

grafična kartica Radeon 9800

52.900,oo SIT

izjemno hiter grafični pospeševalec s podpiro DX9 model z 128MB DDR pomnilnika

pomnilnik Twinmos Twister

različni modeli
različne cene

eden izmed najboljših "navijaških" ramov, modeli: PC3200, PC3500, PC3700 in PC4000

miška Epox bluetooth MSB02B

12.120,oo SIT

optična miška s podporo bluetooth vmesnika

Cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez obvestila.

Osnovne plošče

Ah, kdo še sploh kupuje Intelove procesorje, če pa se grejejo, kot da so narejeni za Verhojansk? Andrej Potočnik si je ogledal poletno ponudbo plošč.

Torej, brali ste minitest v prejšnji številki *PCF*, uživali v novostih in hkrati negodovali zaradi tega, ker so bile vse osnovne plošče namenjene procesorjem, ki jih izdeluje Intel, vi pa posedujete, ali pa si celo želite posedovati Athlona. Nič ni slabega v takšni nameri, celo pohvalno je, da za svoj denar želite največ. Athloni XP so ta hip resnično poceni, zato se ne obotavljajte preveč.

Žal pristopa testiranja osnovnih plošč z uporabo začetnikov na področju računalništva ni bilo mogoče uporabiti. Zakaj? Preprosto zato, ker smo bili negostoljubni in nismo hoteli motenj pri koncentraciji udarne skupine, ki si je zadala nalogo, da odreši naš svet hudega zla v obliki predsednika Združenih držav Amerike (kasneje se je izkazalo, da je naloga žal le delno uspela, saj je g. Bush sicer padel s kolesom, a si žal ni zlomil tilnika, kot smo pričakovali). Zato smo se poslužili posebej zvitega načrta in zvabili k ogledu plošč našo Jeleno. Žal je bila cena za to zabavo precej visoka, saj smo se morali za povračilo pustiti ubijati v *Warcraftu 3* tako dolgo, dokler nas ni Aljoša poslal meriti diagonalo 15-palčnega monitorja, za kar mu bomo večno hvaležni. Rezultat tega je bil precej dolg skriven video posnetek, ob katerem se zabava celotno uredništvo, Jelena pa grozi z napadom DoS.

Če se posvetimo osnovnim ploščam z resnejše plati, kmalu vidimo, da pri procesorjih AMD ni bilo veliko sprememb. Seveda govorim o Athlonih XP, ki so sedaj dosegli resnično visoko razmerje med ceno in zmogljivostmi in so tudi daleč najbolj prodajani procesorji za domače uporabnike. Ponudba se v veliki večini giblje okoli jedra Barton, kar pomeni procesorje Athlon XP 2500+ in naprej. Ti potrebujejo osnovno ploščo, ki podpira sistemski takt vsaj 166MHz in ima BIOS nadgrajen s prepoznavo teh procesorjev. Takšne plošče so na voljo že od časov, ko je podjetje VIA izdalo nabor čipov KT333, zamenjava takšne z novo pa vam bo prinesla hitrejše delovanje sistema.

ASRock K7VM4

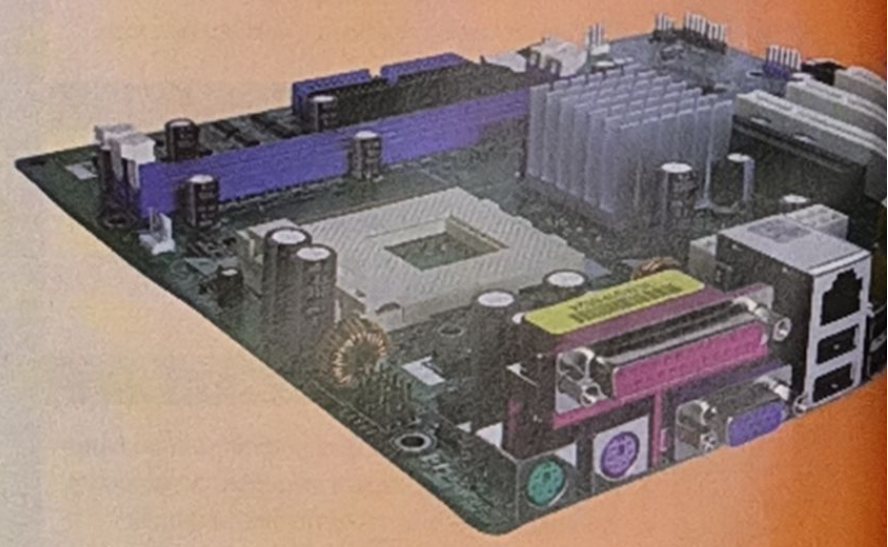
Cena 12.400 SIT Proizvajalec ASRock Testiranje omogočil Power Plus, (01) 511 27 27

Kar nam je všeč ASRock vsekakor močno prodira na slovenski trg, saj je zanimiv predvsem zaradi nizke cene. Za ta denar dobite spodobno osnovno ploščo, ki je kot naročena za nezahtevne kupce, saj je zgrajena na osnovi nabora VIA KM 400, ki podpira sistemski takt 166MHz, kar zadostuje za večino procesorjev iz serija Athlon XP, povrhu vsega pa ima še integrirano grafično jedro S3 Unichrome, kar eliminira potrebo po nakupu grafične kartice.

Kar nam ni všeč To je plošča, ki je namenjena nezahtevnim uporabnikom. Takoj ko začnete dobivati apetite po kakšni zahtevnejši uporabi, se izkaže, da bi bilo neprimerno bolje, če bi imeli drugo osnovno ploščo. Saj ne, da ne bi delovala, le počasna je glede na konkurenco. Kupijo jo naj tisti, ki potrebujejo računalnik za pisanje dokumentov in brskanje po internetu, ostali pa poglejte drugam. Izbira je resnično pisana.

Nabor	VIA KM400
Hitrost UT2004	85,4
Hitrost PCMark 04	3033
Dodatki	integrirana grafična kartica
Na spletu	www.asrock.com

64% "Nezahtevna osnovna plošča, ki stavi vse na cenovno ugodnost."



Asus A7V880

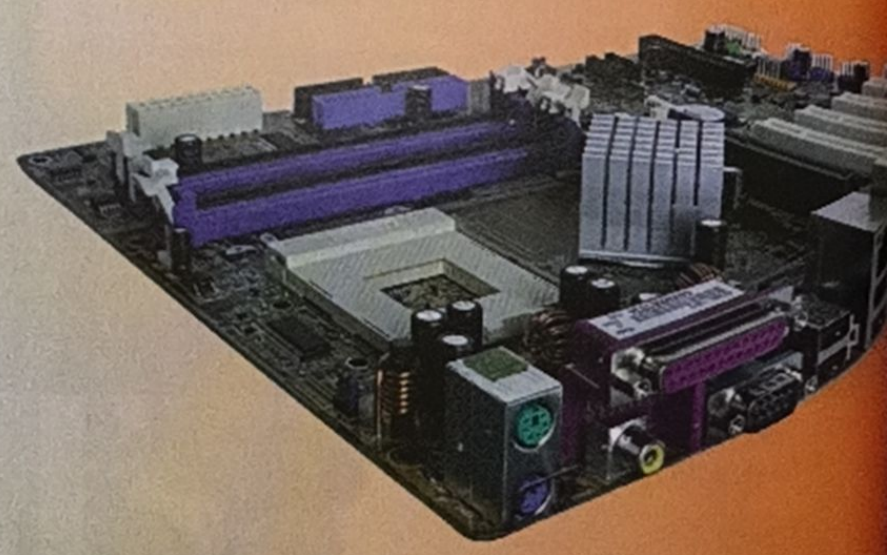
Cena pokličite prodajalca Proizvajalec Asus Testiranje omogočil Power Plus, (01) 511 27 27

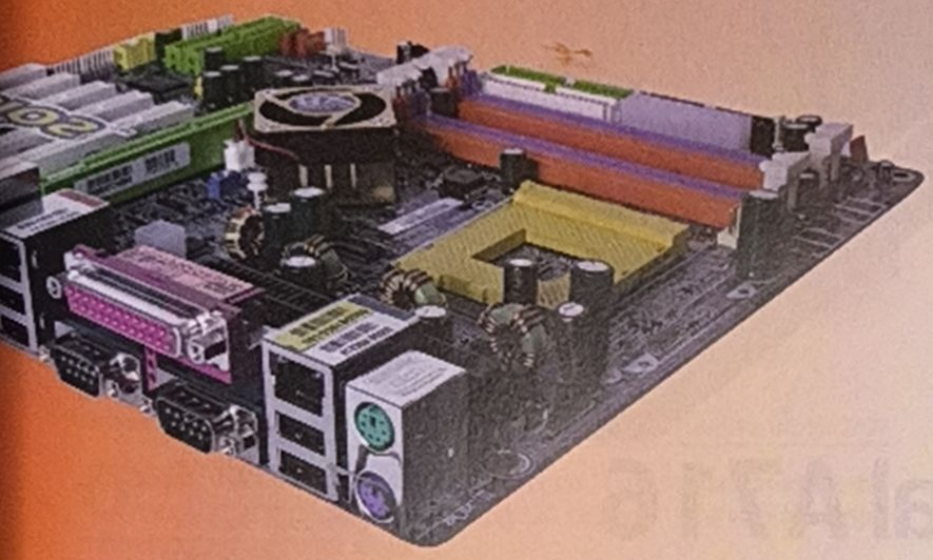
Kar nam je všeč Če je bil ASRock izdelek za množice, se A7V880 obnaša kot čistokrven dirkalni konj. Dirkalne sposobnosti mu zagotavlja nabor čipov VIA KT880, ki je, kot najverjetneje že veste, zadnja novost na področju naborov za podnožje 462. Podpira 8x AGP, S-ATA RAID, USB 2.0 in vse ostale standardne pritikline, ki jih mora imeti sodoben nabor čipov. Podpira sistemski takt 200MHz, kar je dovolj za celotno serijo Athlon XP.

Kar nam ni všeč Čeprav je nabor čipov mnogo mlajši od dobro uveljavljenega nForce2 Ultra 400, pa hitrostno vseeno zaostaja. Čeprav končno ponuja dvokanalni dostop do pomnilnika, se nVidia na tem področju bolje obnese, kar podjetju VIA vsekakor ne more biti v ponos. Plošča prav tako nima ločenega 12V napajanja za procesorski del, ki bi stabiliziral napajanje procesorja in posledično omogočil boljše delovanje in lažje navijanje.

Nabor	VIA KT880
Hitrost UT2004	92,6
Hitrost PCMark 04	3546
Dodatki	S-ATA RAID, 4 razširitvena mesta za pomnilnik
Na spletu	www.asus.com

80% "Zelo kvaliteten izdelek, vendar smo morda od Asusa pričakovali za odtenek več."





GigaByte 7NNXP

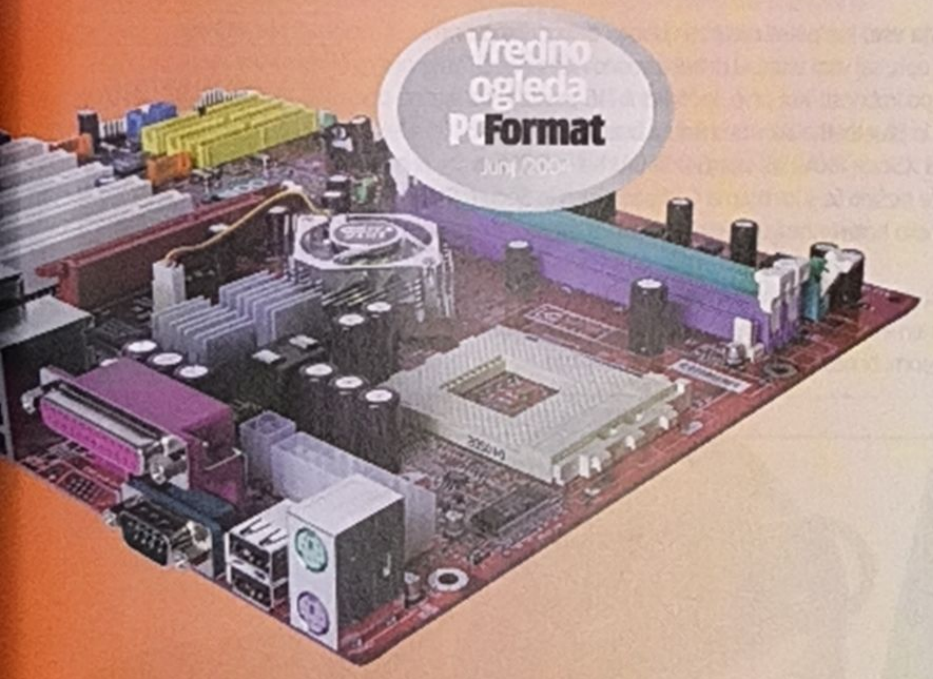
Cena 38.520 SIT Proizvajalec Gigabyte Testiranje omogočil JAE, (01) 420 55 06

Kar nam je všeč Čeprav Gigabyte proizvaja goro različnih modelov, pa jim je potrebno priznati eno stvar: na test vedno pošiljajo dobre izdelke in se posledično tudi vedno dobro uvrstijo. 7NNXP je zgrajena na osnovi nabora čipov nForce 2 Ultra 400, kar pomeni podporo za celotno serijo Athlon XP. Všečno je tudi dodatno dovršeno napajanje procesorja, kar omogoča navijanje do nezavesti (vaše ali procesorja).

Kar nam ni všeč Kdaj se bo kdo zavzel in končno premaknil položaj 12V priključka? Zakaj mora ta kabel vedno prečkati procesor in posledično ovirati dostop rok in zraka do hladilnika procesorja? Mar proizvajalci mislijo, da so vsi napajalniki tako dobri, da imajo kabel za 12V priklop tako dolg, da ga je mogoče speljati mimo procesorja? Tudi priključno mesto za glavno napajanje je nerodno postavljeno, saj tam ne morete imeti nobene 5,25 palčne enote.

Nabor	nVidia nForce 2 Ultra 400
Hitrost UT2004	93,7
Hitrost PCMark 04	3691
Dodatki	gigabitna mrežna kartica, FireWire, S-ATA RAID, ATA133 RAID
Na spletu	www.giga-byte.com

85% "Gigabyte se trudi ponuditi vse, kar bi stranka želela, rezultat pa je odlična plošča."



MSI K7N2 DELTA

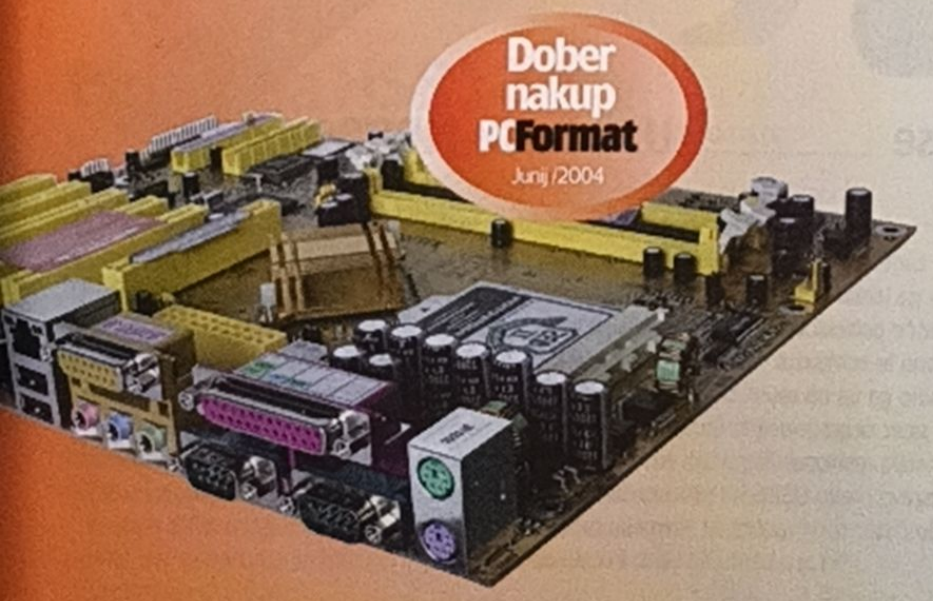
Cena 30.438 SIT Proizvajalec MSI Testiranje omogočil E-Misija, (01) 830 35 31

Kar nam je všeč MSI se je resnično izkazal pri izdelavi te plošče. Uporabljen je nabor čipov nForce2 Ultra 400, kar pomeni podporo vsem procesorjem, narejenim za Socket A, dvokanalni dostop do pomnilnika, ter kodiranje Dolby Digital in priključna mesta FireWire v primeru, da imate izvedbo ILSR. Obe izvedbi plošče imata domiselno postavljena priključna mesta za napajanje, ter hlajene elemente na stabiliziranju električne energije.

Kar nam ni všeč Priklopna mesta za diske so postavljena preveč na dno plošče, prav tako je BIOS postavljen tako, da morate umakniti morebitne kartice PCI, če ga želite zamenjati. Tudi dvojica kondenzatorjev je hudo blizu podnožja za procesor, kar zna onemogočiti namestitev velikih hladilnikov. Ravno tako bi se lahko potrudili in opremili južni most s kakšnim hladilnikom.

Nabor	nVidia nForce 2 Ultra 400
Hitrost UT2004	94,1
Hitrost PCMark 04	3718
Dodatki	S-ATA RAID, FireWire, InterVideo WinDVD 4
Na spletu	www.msi.com

88% "MSI lahko upravičeno pričakuje na svetlo prihodnost, če bo trg zalagal s tako kvalitetnimi izdelki."



Soltek SL-75FRN2-RL

Cena 23.730 SIT Proizvajalec Soltek Testiranje omogočil TopTex, (03) 562 52 52

Kar nam je všeč Soltek se vedno trudi ponuditi čim več dodatkov v paketu, ne glede na ceno, kar je tudi prav. Osnova za to ploščo je nabor nForce2 Ultra 400, ki se v ničemer ne razlikuje od tistega v MSI-jevi ali Gigabytovi plošči. Vendar ima ta plošča dodan krmilnik RAID, ki omogoča dodaten priklop naprav ATA. Prav tako je dobro postavljen priklop za 12V.

Kar nam ni všeč Prvo, kar pade v oči, je to, da je plošča je prav nemogoče obarvana. Vijoličasta plošča z zlatimi priključnimi mesti. Seveda, nekaterim bo to všeč, kajti barvna kombinacija vedno pritegne pogled. Druga zamera pa je, priklopno mesto za napajane, ki je postavljeno predaleč stran in kabel na generičnih napajalnikih komajda seže do njega in obenem prečka hladilnik procesorja, kar nikoli ni bilo dobro.

Nabor	nVidia nForce 2 Ultra 400
Hitrost UT2004	93,4
Hitrost PCMark 04	3683
Dodatki	ATA133 RAID, S-ATA RAID, vijolična barva
Na spletu	www.soltek-computer.de

80% "Soltek stavi na tiste kupce, ki jim je všeč vijolična plošča z zlatimi konektorji."

VAŠA OCENA

Vi ocenjujete, mi poslušamo.

Microsoft MX700

Opisovalec Master D.
Ocena 95%
Plus Garancija, oblika, odzivnost
Minus Pes jo lahko odnese in zakoplje na vrt

V življenju sem zamenjal veliko miši, ta pa mi je najbolj pri srcu. Na začetku so me obhajali dvomi, če se mi nakup sploh splača, saj 20.000 SIT ni malo za takšno stvar. Najbolj pa me je skrbelo, kako se bo odrezala v igrah...

Logitech je znan po kakovosti svojih izdelkov, ta glodalec pa to potrjuje. Opremljen je z dobro optiko, česar bodo veseli predvsem ljubitelji iger. Jaz jo uporabljam že kar nekaj časa in sem z odzivnostjo in natančnostjo zelo zadovoljen. Dobro dela na vseh podlogah. Priložen je še polnilec, ki popolnoma prazni bateriji napolni v dveh urah. Polnilec je povezan preko USB-ja oz. PS2, kar je zelo praktično. Miška zdrži kar nekaj časa brez polnjenja, saj jo po celodnevni aktivni uporabi polnim le 15 minut. Možno je oddajanje signala preko dveh kanalov, kar je priročno, zlasti če si lastite dve miški. Je težja, kompaktna, lepa in samo za desničarje. Je naravno oblikovana, kar pomeni, da je prijetna za uporabo tudi za tiste, ki imamo manjše roke. Oborožena je z osmimi gumbi, sam pa uporabljam samo štiri. Kljub temu, da mi je že večkrat padla na tla, dela kot nova, garancija pa velja pet let. Priloženi so gonilniki, s katerimi je mogoče nastaviti praktično vse.

Miška je upravičila visoko ceno. V igrah je brez slabe lastnosti v Windows pa ji ne gre nič slabše. Od MX900 se loči samo po tem da nima povezave Bluetooth. MX900 ne more biti povezana preko PS2, zato zame ni prišla v poštev, saj mi je že tako primanjkovalo prostih vrat USB. Danes obžalujem, da nisem izbral slednje, zato vam priporočam nakup MX900. Dobra stran je tudi, da vas kabel ne bo oviral pri metanju miške v steno. Nakupa ne boste obžalovali.

Pošljite nam svoj opis izdelka, ki ga uporabljate, skupaj s svojo sliko na **pisma@pcformatslo.net** in če boste svoje stališče argumentirali bolje od ostalih, ga bomo objavili.

Asus MyPal A716

Asus se je tudi pri dlančnikih odločil delati hitrostne prvake.

Cena 105.500 SIT **Proizvajalec** Asus **Na spletu** www.asus.com **Testiranje omogočil** JAE, (01) 420 55 06

Novi Asusov dlančnik v bistvu ponuja vse, kar potrebujete za udobno delo z dlančnikom. Pika. Tukaj bi lahko mirno zaključili ta opis, saj vam v bistvu ni treba vedeti ničesar več. Pa bomo vseeno opisali nekaj zanimivih podrobnosti. Kot prvo, je MyPal A716 povezljiv na vse načine, od kabla, preko infra-rdeče povezave in Bluetootha do vmesnika za brezžično omrežno povezavo. Poganja ga 400MHz procesor Intel XScale PXA255, ima 64Mb RAM-a in ROM-a, dodatno pa je pomnilniške kapacitete mogoče razširiti še s karticama Compact Flash in Secure Digital. Dodatna prednost dlančnika je ta, da je Li-ionsko baterijo mogoče zamenjati, tako da se življenjska doba naprave primerno podaljša.

Med pomanjkljivosti bi lahko šteli zajetnost dlančnika, saj nedvomno ne spada med manjše, prav tako pa nismo bili ravno navdušeni nad večsmernim krmilnim gumbom, ki je bil nekoliko preveč občutljiv. Če bi pa potarnali še nad pretankim peresom, bi nas pa obtožili, da se ponavljamo.

Procesor	Intel PXA255 400MHz
Operacijski sistem	Windows Mobile 2003
ROM	64Mb Flash ROM
RAM	64Mb SDRAM
Zaslon	3,5-palčni transreflektivni TFT LCD
Avtonomija	Do 19 ur
Razširitvena mesta	Reža CompactFlash, tip II, reža SD
Povezljivost	FIR, WLAN 802.11 b, Bluetooth
Ločljivost	240 x 320, 65.536 barv
Dimenzije	135 x 78 x 17,6mm
Teža	197g

82% "Povezljivost je zadnji krik mode in Asus mu temeljito sledi."

External Hard Disk Case

Cena 9.900 SIT **Proizvajalec** Canyon
Testiranje omogočil Asbis, (01) 530 32 20

Prenosni diski so uporabna, a precej draga zadeva. Če se vam kje valja kak neuporabljen trdi disk, pa ga lahko s takšnim ohišjem spremenite v prenosno skladišče podatkov. Namestitev je čisto enostavna, saj je potrebno le odviti dva vijaka, sneti ščitke in disk vstaviti v ohišje, nato ga pa na računalnik priklopite preko vodila USB. Ideja sicer ni nova, a je šele z uvedbo vodil USB 2.0 in FireWire postala resnično uporabna. Testiran model omogoča le povezavo preko USB, kar mu sicer ni v prid, a bo za običajno delo čisto zadostovalo.

70% "Dobra rešitev, če imate kak disk, ki bi ga radi mobilizirali."

USB Radio MR800

Cena 6.990 SIT **Proizvajalec** AverMedia
Testiranje omogočil Rolan, (02) 300 13 00

Dajmo na kratko: USB Radio MR800 je radijski sprejemnik, ki ga vtaknete v prosta vrata USB, namestite programski vmesnik in že lahko uživate v poslušanju radia na računalniku. Nekateri se boste ob tem namrdnili, a gre vsekakor za zabavno napravico. Če ste lastnik notesnika in se radi dolgočasite, ko niste v dosegu nobenega omrežnega kabla, da bi si lahko privoščili poslušanje internetnega radia, je MR800 prav fina rešitev. Programska oprema pa omogoča celo snemanje radijskega programa v format WAV ali MP3. Simpatično in celo uporabno.

77% "Za vse, ki se brez interneta radi dolgočasite ob notesniku."

Altec Lansing MX 5021

Cena poldičite prodajalca **Proizvajalec** Altec Lansing **Testiranje omogočil** Power Plus, (01) 511 27 27

Ob vsej poplavi sistemov zvočnikov od 5.1 do 7.1 nas že skoraj preseneti, ko dobimo na test kak komplet, ki ni težek 120 kilogramov in ne vsebuje malega milijona zvočnikov in še več kablov.

Sistemi 2.1 pa niso namenjeni le računalniško neosveščenim, saj pogosto ponujajo solidno kvaliteto zvoka. In ta komplet ni izjema. Močan nizkotonec dobro opravlja svojo nalogo, saj so nizki toni dobro poudarjeni, oblikovno zanimivo zasnovana satelita pa predvajata čist zvok, ki se ne popači hitro. Mogoče ne bi bilo napačno, če bi bili sateliti nekoliko težji, saj smo pri višjih jakostih dobili občutek, da bodo kar poleteli. Še posebej je potrebno pohvaliti čist razpon srednjih tonov.

Pohvalno pa je, da je kompletu MX-5021 priložen tudi daljinski krmilnik. Pardon, dva daljinska krmilnika. Eden je v bistvu centralna enota, drugega pa lahko prosto prenašate naokoli.

Pravi glasbeni entuziasti, ki iščejo dlako v jajcu, s tem kompletom ne bodo uresničili svojih sanj, za nekoliko manj zagrizene uporabnike pa so prav dobra izbira.

75% "Med sistemi 2.1 tega vsekakor ne bi smeli spregledati."

Motorola HS810

Cena 26.316 SIT **Proizvajalec** Motorola **Testiranje omogočil** Rolan, (02) 300 13 00

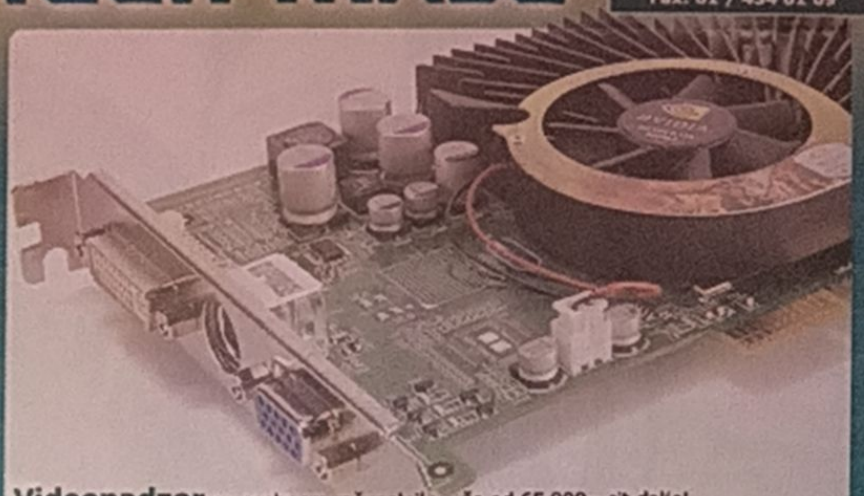
Bluetooth slušalke postajajo vedno bolj priljubljene med uporabniki mobilnih telefonov, ki so pogosto na poti ali med pogovorom potrebujejo proste roke. Res pa je, da se mobilni telefoni pogosto res dobro razumejo le s slušalkami, ki so namenjene prav zanje. Generični izdelki pogosto niso ravno posrečene rešitve, a HS810 dokazuje nasprotno. Slušalko smo testirali s tremi telefoni, in sicer z Nokio 6310i, Sony Ericssonom T610 in z Motorolo V600. Pri nobenem ni bilo niti najmanjših težav s povezljivostjo in tudi takrat, ko s slušalko zatavate izven dometa, se ta ob ponovni vzpostavitvi kontakta takoj ponovno poveže. Sam domet slušalke je pač odvisen od tega, kje se sprehajate. V zaprtih prostorih ga lahko stene pošteno okrnijo, na odprtem pa znaša svojih 12 metrov, preden se začne zveza krhati.

Edina zamera slušalki je ta, da nima gumba za izklop, temveč se izklopi, ko jo zložite, kar za prenašanje ni ravno prijetno, saj s svetlečo bunko na ušesu pač ni fino stalno hoditi naokoli.

80% "Kvalitetna slušalka, ki se lahko mirno kosa z vsemi ozko orientiranimi izdelki. Pa še lepa je."

TECH TRADE

www.techtradecenter.si
tech.trade@siol.net
Tel: 01 / 434 01 08
Fax: 01 / 434 01 09



Videonadzor na osebnem računalniku...že od 65.900,- sit dalje!
Ponujamo Vam idealno videonadzorno rešitev za posameznike, podjetja, lokale, hotele, igralnice...
To so videonadzorne PCI snemalne kartice znanega proizvajalca Geovision, s stalno razvijajočo se programsko opremo.

MODNO OHIŠJE z napajalnikom 350W ... samo 7.490,-

TV KARTICA + FM radio + teletext
Omogoča TV, videorecorder, zajem slike, video konference, FM radio, teletext,... Spomin za 125 programov, snemanje v MPEG1/2, priložen daljinski upravljalec. Kartica je optimizirano za okolje Windows 98SE/2000//ME/XP.
... samo 10.790,-

MP3 PREDVAJALNIK+USB FLASH DISK CN-MP1
Zaradi svoje majhnosti je idealen kot obesek za na ključ! Uporablja LCD zaslonček ter ima 128MB spomina. Odlikujejo ga 5 enot v eni! Lahko je mp3 predvajalnik, USB FLASH DISK, digitalni diktafon, FM radio sprejemnik in ima možnost vgradnje spominskih kartic tipa MMC, SD.
>> 128MB- **17.550,00**
>> 256MB- **24.750,00**

ZVOČNIKI MERCURY HT-5800 6-kanalni, dih jemajoč zvok! Privoščite si zvočniški sistem Mercury® HT-5800 in uživajte v najnovejših igrah ali domačem kinu! 50 Wattov čiste zvočne energije vas bo poneslo v svet multimedije..

ZVOČNIKI 360W MERCURY ČRNI
1.690,00

ZVOČNIKI 440W MERCURY
2.320,00

ZVOČNIKI SUB+WOOFER 980W 2:1+RADIO
6.420,00

ZVOČNIKI SUB+WOOFER 1980W 4:1+RADIO MERCURY
8.750,00

ZVOČNIKI SUB+WOOFER 5800W+R 5:1
MERCURY
26.930,00

IP INTERNET BARVNA KAMERA CAS200
Želite opazovati kaj se dogaja, ko Vas ni? CAS200 Vam omogoča vse to in še več! Predstavljamo vam integrirano barvno CMOS visoko ločljivostno kamero po dostopni ceni. V svojem razredu preverjena zmagovalka!
samo 56.900,00

:::CD-R MEDIJI e-Proformance::: 700 meg
10pack-720,00 ; 25pack-1.690,00 ;
50pack-3.290,00 ; 100pack-6.490,00

:::VELIKI IZBOR MR.OPREME:::
MR.KARTICE OD 1.650,00 DALJE ; ROUTERJI OD 12.250,00 DALJE ;
SWITCHI OD 5.580,00 DALJE...

TECH TRADE

Waitec Freestyle

Cena 14.900 SIT **Proizvajalec** Waitec **Testiranje omogočil** Power Plus, (01) 511 27 27

Prenosnih predvajalnikov MP3 v tokratni številki očitno ne manjka. Waitecov Freestyle sicer ne spada v kategorijo tistih predvajalnikov, ki bi jih lahko vzeli s seboj na kolo (razen če nimate čudnih nagnjenj, o katerih vaša družina noče govoriti), je pa vseeno prenosen. Gre namreč za samostoječ mini zvočni center, ki ima vgrajen predvajalnik MP3, kasetofon in radijski sprejemnik.

Kot lahko vidite, izgleda stvar še najbolj podobno preveliki modro-srebrni osi, plastika, iz katere je izdelan, pa ne daje ravno občutka, da bi bil predvajalnik pretirano robusten. Kar zadeva predvajanje, se je na testu odrezal čisto povprečno. Zvok je solidno kvaliteten, z branjem medijev nima težav, le med branjem CD-jev zna spustiti kak čuden zvok. Na račun vgrajenega nizkotonca zna biti prav prijetno bobneč, če vas to moti, pa lahko nizkotonca tudi izklopite.

Če povzamemo: Freestyle je čisto zabaven predvajalnik, ki sploh ni drag, je lično oblikovan in posrečen. Zakaj pa ne?

72% "Z nekaj izboljšavami samega predvajalnika MP3 bi lahko bil še veliko boljši."

Dober nakup PCFormat Junij / 2004

Asus DRW-0804P

Cena pokličite prodajalca **Proizvajalec** Asus **Testiranje omogočil** Power Plus, (01) 511 27 27

Pri Asusu so se pred kratkim očitno odločili, da svojega deleža trga zapisovalnikov DVD z 8-kratno hitrostjo ne bodo prepustili NEC-u in Pioneerju, zato so predstavili lasten izdelek. Seveda se tudi Asus nima želje zapisati enemu samemu standardu, tako da zna DRW-0804P zapisovati medije DVD+/-R.

Osnova zapisovalnika je NEC-ov nabor D63630GM, ki ga uporabljata tudi oba konkurenta. Asus je s tem zapisovalnikom celo izkoristil dodatno možnost nabora, tako da podpira celo branje medijev DVD-RAM, kar je vsekakor pohvalno. Dostopni časi so izjemno nizki (130ms za CD in 140ms za DVD), zapisovanje pa hitro in zanesljivo, povrh vsega pa je pogon med delom blaženo tih.

Ker pa seveda brez tarnanja ne gre, se moramo potožiti, da je Asusu DRW-080P priložen le *Nero Burning ROM 6.3.0.0.* in niti en sam prazen medij. No, pa še to, da zna CD-je zapisovati samo 24-kratno, a je zato prav prijetno hiter pri zapisovanju na medije CD-RW.

80% "Asus je smrtno resno naskočil trg 8-kratnih zapisovalnikov in rezultati so prav dobri."

Izbor uredništva PCFormat Junij / 2004

Samsung CLP-500

Cena 162.300 SIT **Proizvajalec** Samsung **Testiranje omogočil** Lancom, (02) 330 01 00

Samsung je na trgu laserskih tiskalnikov prisoten že kar nekaj časa in nekaj njihovih izdelkov smo vam tudi že predstavili. Njihovi cenejši modeli laserskih tiskalnikov so se na naših testih odlično odrezali, tokrat pa smo testirali njihov prvi poskus naskoka na trg barvnih laserskih tiskalnikov.

Dobro, najprej si dobro oglejte ceno tega tiskalnika. Potem naj se vam vtisne v možganske vijuge še dejstvo, da gre za barvni tiskalnik. Je šlo? Se vam zdi, da bi tukaj lahko veljal rek "malo denarja, malo muzike"? Pa se ne bi mogli bolj motiti. CLP-500 bi po tehničnih specifikacijah naj natisnil pet barvnih in 21 črno-belih strani v minuti, na testu pa mu je uspelo to znatno prekoračiti, saj je dosegel 7 barvnih in 23 črno-belih strani. Kvaliteta barvnega tiska je odlična, barvna reprodukcija verna, zazdelo se nam pa je, da tiskalnik ne skopari s prahom, saj ga kar na debelo nanaša. Tiskati zna obojestransko, 64Mb internega pomnilnika pa je mogoče razširiti na 192 Mb. Pa še potrošni material je neverjetno poceni. Samsung je torej zmagal na celi črti.

90% "Nizka cena, napol zastonj potrošni material in kvaliteten tisk. Samsung očitno obvlada."

Philips 150B5CS

Cena 97.850 SIT **Proizvajalec** Philips **Testiranje omogočil** PC H.AND, (01) 530 08 00

Dolgo je že tega, kar smo testirali 15-palčne LCD monitorje in priznamo, da smo komaj ob tem testu ugotovili, kako razvajeni smo v resnici. Tista dva palca se še kako poznata. Je pa res, da veliko uporabnikov ne čuti potrebe po ogromnih monitorjih (teh sicer ne razumemo najbolj), ali pa preprosto želijo prihraniti na prostoru. No, če ste takšne vrste uporabnik, vam predstavljamo Philipsov monitor 150B5CS. Resnici na ljubo gre za čisto povprečen monitor, ki ne bo metal spodnjih čeljusti po tleh, bo pa vsekakor dobro služil. Tehnične specifikacije so čisto klasične: pika, velika 0,284mm in odzivni čas 16ms. Vidni kot bi naj znašal 150 stopinj, a so naše oči trdile drugače, kar pa pri manjših monitorjih ni tako problematično. Vgrajeni zvočniki sicer niso nič posebnega, a kar dobro služijo, posebej pa moramo pohvaliti možnost fizičnega nastavljanja monitorja tako po naklonu, kot tudi po višini. Gre torej za klasično Philipsovo kvaliteto, za katero se splača odšteti zahtevano vsoto.

73% "Kvalitetna slika, a nekoliko majhen vidni kot. A za 15-palčni monitor še vedno solidna izbira."

JE MOŽNO, DA SO USTVARILI NAJBOLJŠO MIŠ ZA IGRALCE

Vredno ogleda PCFormat Junij 2004

Razer Viper Optical

S temle pripomočkom boste gadje, vam povemo.

Cena Ok. 13.000 SIT **Proizvajalec** Razer **Na spletu** www.razerzone.com

Razer Boomslang je bil glodalska legenda med igralci vseh sort akcijsko obarvanih iger, le malokdo pa je segel zanj globoko v žep, saj je v primerjavi s cenami krogličnih miši pred nekaj leti pošteno prekašal konkurenco – v negativnem smislu. Sedaj je podjetje Razer končno prestopilo v optično društvo z izdelkom Viper 100, ki predstavlja že drugo kačo v njihovem repertoarju. Je možno, da so ustvarili najboljšo miš za igralce, ki igrajo svoje priljubljene igre na visoki ali srednji občutljivosti? V podjetju vsekakor pravijo, da je tako. In kdo smo mi, da bi ugovarjali?

Miška je na voljo le z USB konektorjem, kar pomeni, da so razvijalci opustili vrata PS/2, gumba pa sta le dva, zelo opazno velika in dobro oprijemljiva kot miš sama, obložena s stranskim gumijastim trakom. Senzor je podjetje kot večina konkurentov uvozilo iz podjetja Agilent Technologies in je velikosti 16 x 16 točk, ki zaznajo in ujamejo celih 2.300 slik v sekundi. Sicer gre za standardno velikost senzorja, a za precej višjo hitrost (Logitech je po drugi strani vse upe položil v 30 x 30 točk velik senzor, ki ujame 5.300 posnetkov v sekundi in ohranil prestol najhitrejšega, čeprav se pri Razerju s to trditvijo ravno ne strinjajo). Optičnemu senzorju so dodali namreč še lečo, ki jo je razvilo podjetje Kärna Precision in ta naprava naj bi omogočila gadu precej večji reakcijski čas, natančnost in občutljivost. Ločljivost miške se je tako povzpela na 1.000 cpi (counts per inch), kar pove, koliko meritev izvede optični senzor na vsak premaknjeni palec glodalca po površini (višja kot bo ločljivost, krajša bo dejanska fizična razdalja, ki jo "prehodimo" z miško na neki dani ločljivosti ekrana). Še več, ločljivost lahko spreminjamo kar med igranjem ter tako dobimo miško, ki je lažje ali težje vodljiva, kar je nadvse dobrodošla lastnost.

Namizni gad je preciznejši od Logitechove MX500 in ga priporočamo vsem igralcem, ki potrebujejo natančnost, hitrost in predvsem zanesljivost v igrah, čeprav se zaradi svoje natančnosti tudi zelo dobro obnese v grafičnih aplikacijah. Je lahka in ergonomično dobro sede v roko, občutek pri igranju pa je po tistem, ko se je boste navadili, nenadkriljiv. V kombinaciji z dobro podlogo je Viper orožje, ki ga ne boste kar hitro izpustili iz rok, čeprav bo kdo raje ostal pri miški, ki bo opremljena z več gumbi. Odločitev je vaša.

Tomaž "An+!" Kotnik

Povezava s PC-jem	USB
Velikost senzorja	16 x 16
Cpi	1.000
Število gumbov	2
Testiranje omogočil	Q-shop, www.q-shop.org

88% "Kupite, če veste, za kaj jo potrebujete. Ne bo vam žal."

BINARNI KANDIDATI

Programi ta mesec – naši najljubši

ArtRage

Založnik MetaCreations

ArtRage je precej zabaven programček. Že od nekdaj smo ljubitelji MetaCreations, avtorja Kai's Power Goo, Soap, Bryce in cele vrste drugih, zabavnih umetniških paketov. ArtRage pa je program za risanje, ki do sedaj še ni krasil njegove zbirke. Nobenih tehnično zapletenih stvari ni, ki bi vas ovirale pri delu, nobenih plasti in še manj vtičnikov, s katerimi bi se morali ubadati. Prazno platno vam ponuja le kopico norih slikarskih pripomočkov in vam pusti, da se igrate. Vse deluje tako, kot bi pričakovali, od mešanja barv do kozarca vode, s katerim umijete čopiče, ko imate dovolj pacanja. Najboljše pa je dejstvo, da je čisto zastonj.

www.ambientdesign.com

InBoxer

Založnik Audiotrieve

Jezik in spam se nikoli nista najbolje razumela, razen seveda izrazov, kot je &%$£!, &$£$)%$! and%Č$£"!

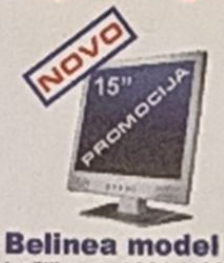
InBoxer ju poskuša nekako združiti, saj uporablja kombinacijo jezikoslovja in Bayesijskih filtrov, s katerimi poskuša zajeziti poplavo neželenih sporočil v predalu *Outlooku 2003*. Privzeto je nekoliko preveč paranoičen za naš okus, saj je skoraj vsako sporočilo prestrađeno prestregel kot spam, a smo mu hitro uspeli dopovedati, koga imamo radi in koga ne. Po manj kot tednu dni se praktično ni več zmotil. Gre za enostavno in učinkovito orodje in vsak uporabnik *Outlooka 2003* bo hitro ugotovil, da je to najbolje naloženih pet tisočakov vseh časov.

www.inboxer.com

NOVO

Belinea
the way to display

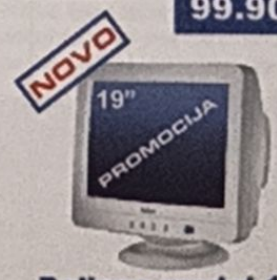
Super ugodne promocijske cene!



Belinea model 10 15 36
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,297 mm
Kontrastno razmerje: 400:1
Zvočniki
79.900,-

Belinea model 10 17 15
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Kontrastno razmerje: 450:1
Zvočniki
99.900,-

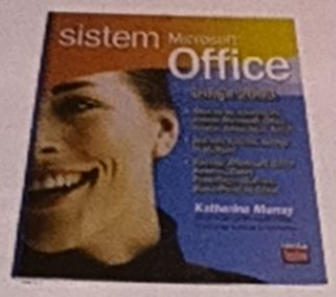
Belinea model 10 30 26
Ločljivost: 1024x768 / 85 Hz
Velikost pike: 0,26 mm
25.900,-



Belinea model 10 60 75
Ločljivost: 1080x1024 / 85 Hz
Velikost pike: 0,26 mm
39.900,-

Cene so informativne in v SIT, ter že vključujejo DDV. Slike so lahko simbolične. Accord Rž d.o.o., Stegne 13, Ljubljana

Prodajna mesta:
HARVEY NORMAN, BIG BANG, POWER PLUS, MERKUR, JANUS TRADE, ROLAN, MENTIS, MEDIA DOM, MELER, PCS, TECH-TRADE, MPRINT



HITREJE, PAMETNEJE Sistem Microsoft Office 2003 Edition

Cena 5.400 SIT **Avtor** Katherine Murray
Založba Pasadena

Microsoftov novi pisarniški programski paket je po mnenju mnogih (vključno s člani uredništva *PCF*) daleč najboljši doslej. Za uporabnike starejših različic pa je nekoliko bolj neprijazno dejstvo, da vključuje tudi neprimerno več novih funkcij, ki bi jih bilo dobro uporabiti. En način, da se dokopljete do informacij, je seveda pomoč v samih programih ali brskanje po internetu v upanju, da je že kak uporabnik kje pogruntal kakšen fin trik. Druga možnost pa je ta, da se obrnete na kakšno primerno literaturo. *Hitreje, pametneje Sistem Microsoft Office 2003 Edition* je simpatična knjižica, v kateri so opisana najpogostejša opravila v programih paketa *Office 2003*.

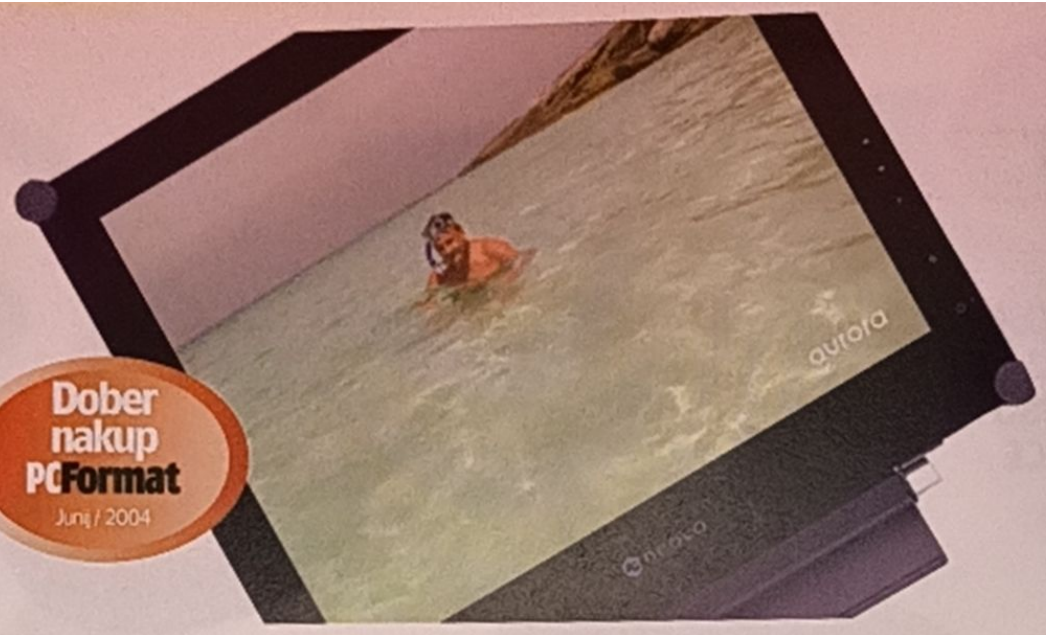
Zahtevni uporabniki so vse naštete funkcije in trike verjetno že izbrskali, manj vešči uporabniki pa bodo v tej knjižici našli celo vrsto uporabnih informacij. Knjiga po sklopih obravnava vse programe paketa *Office 2003*, nasveti so kratki in jedrnati, kot smo že povedali, pa je namenjena vsem, ki se delu z *Officovimi* programi šele privajajo. Prav zato smo pogrešali več nasvetov za naprednejše uporabnike. Vsekakor bi nam dišalo, če bi se lahko za majhen denar polastili naprednejšega znanja.

100 novih računalniških zvijač

Cena 3.490 SIT **Avtor** Miha Mazzini
Založba Pasadena

Mihe Mazzinija vam ne bomo posebej predstavljali – če ga ne poznate, ste večji del svojega življenja preživeli v nepredušno zaprtem ločilu za marmelado in vam tako ali tako ni pomoči.

No, Mihovi napori za vsesplošno leposlovno in tehnološko osveščenost slovenske javnosti so bogatejši še za eno knjižico, katere naslov se glasi *100 novih računalniških zvijač*. Gre za, uganili ste, zbirko stotih trikov, ki vam lahko znatno olajšajo življenje z računalnikom in mobilnim telefonom. Če prav je res, da lahko vse te trike z nekaj truda (in nekoliko preveč časa) staknete tudi na internetu, a je finta v tem, da se velike večine teh zvijačic ne bi niti spomnili iskati. A vam je že kdaj padlo na pamet, da zna Google preračunavati merske enote in različne enačbe? Ali pa, da lahko sporočilo SMS napišete tako, da boste prejeli obvestilo, če je prispelo na cilj? A da ne? Pa vam je že kdaj padlo na pamet, da bi kaj takega sploh poiskali? A, da tudi ne? No, potem pa končno že nehajte mrščiti čelo in si omislite to Mazzinijevo stvaritev.



Dober nakup PCFormat Junij / 2004

Neovo X-19A

Težak lepotec, ki bo okras za vsako sobo.

Cena 209.990 SIT **Proizvajalec** Neovo **Na spletu** www.neovo.com **Testiranje omogočil** Anni, (01) 583 99 99

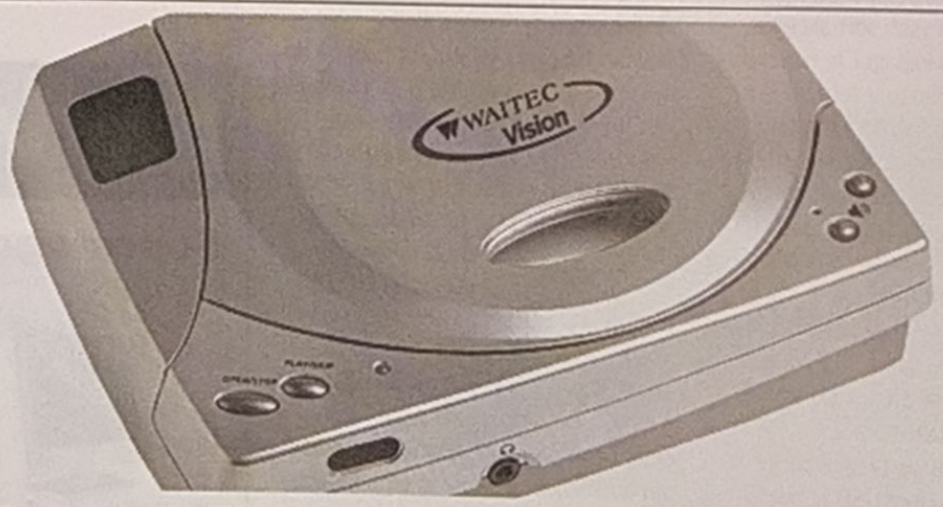
LCD monitorji vsekakor vse bolj izpodrivajo modele s katodnimi cevmi s trga. Odzivni časi so vse krajši, pike vse manjše in ločljivosti že zavidljivo široke, da sploh ne omenjamo vidne površine, količine potrebnega prostora in jasne slike. Je pa res, da se ogromno proizvajalcev LCD monitorjev še vedno oklepa klasičnega, neizrazitega oblikovanja, tako da le redko dobimo na test kak model, v katerega se splača buljiti tudi takrat, ko ni prižgan. In Neovo X-19A je vsekakor eden takih. Z oblikovnega vidika gre vsekakor za enega najlepših monitorjev, kar smo jih kdaj videli. Pika.

Kar zadeva zmogljivosti pa spada X-19A v zlato sredino monitorjev tega razreda. Odzivni čas mu je vsekakor v čast, saj znaša na papirju le 15ms, v praksi pa tega nismo mogli ovreči. Barve so jasne in izrazite, kontrast pa odličen. Tudi po vidnem kotu se X-19A uvršča med boljše monitorje, saj ta znaša polnih 170 stopinj.

Dodatna prednost tega monitorja pa je aluminijast podstavek, ki je velik in težek kot sam hudič, tako da je monitor trdno usidran na svojem mestu. Edina pomanjkljivost monitorja je ta, da ima nekoliko omejene možnosti fizičnega nastavljanja, saj po višini ni nastavljiv. No, pa tudi zaslonski meniji bi lahko bili nekoliko preglednejši, a to bi bilo že dlakocepljenje.

Diagonala	19 palcev
Nativna ločljivost	SXGA (1.280 x 1.024)
Velikost pike	0,294mm
Svetilnost	300cd/m2
Kontrastno razmerje	700:1
Vidni kot	170 stopinj
Odzivni čas	15ms
Priključki	D-Sub in DVI
Na spletu	www.neovo.com

88% "Oblikovno izjemen in kvaliteten. Če si ga lahko privoščite, kar planite po njem."



Waitec Vision

Žepna izvedba predvajalnika DVD.

Cena 43.900 SIT **Proizvajalec** Waitec **Na spletu** www.waitec.com **Testiranje omogočil** Power Plus, (01) 511 27 27

Naprave, ki lahko služijo več kot enemu namenu, so nam že od nekdaj všeč, in Waitec Vision spada prav v to kategorijo. Gre namreč za prenosni predvajalnik DVD, ki ga je mogoče priklopiti tudi na računalnik, kjer se seveda obnaša kot pogon DVD-ROM.

Na računalnik se Vision priklopi preko vodila USB 2.0, kar zagotavlja zadosten prenos podatkov, a nas ta možnost ni pretirano navdušila, saj je zunanjih pogonov DVD-ROM in zapisovalnikov danes že malo morje. Bolj zanimiva je možnost priklopa neposredno na televizijski sprejemnik, saj se Vision obnaša kot klasičen predvajalnik DVD. Za krmiljenje predvajanja je seveda priložen daljinski krmilnik, ki je prav tako žepne izvedbe, kot sam pogon in kljub miniaturnim dimenzijam čisto uporaben.

Kar zadeva branje medijev, se Waitec ne pritožuje nad ničemer, celo nad poškodovanimi in zapisljivimi mediji ne, se mu pa občasno kolcne pri zapisljivih DVD-jih nižje kvalitete. Predvajati zna tako filme DVD, kot tudi avdio in video CD-je, datoteke MP3 in foto CD-je. Pogrešali smo edino podporo za DVD-A, s katerimi ima pa tako ali tako težave kar nekaj predvajalnikov.

Zaradi majhnih dimenzij in skoraj zanemarljive teže je Vision mogoče stlačiti v vsako potovalko in ga tovoriti naokoli za osebno zabavo na potovanjih.

Dekomporesija videa	MPEG-1, MPEG-2
Priključna mesta	Kompozitni video, S-Video, 2-kanalni in 5.1-kanalni avdio, MiniIDE
Podprti formati predvajanja	SVCD, DVCD, DVD, VCD, CDDA, MP3, DVD-ROM, CD-ROM, CD-Audio, S-VCD, Photo CD
Dodatno	Daljinski krmilnik

82% "Majhen, priročen, tih in služi svojemu namenu. Recenzentske sanje, torej."

Bodi hrup

Ustvarjanje glasbe v studijski kvaliteti na domačem PC-ju je danes prav enostavno in celo poceni. Za vas smo si ogledali nekaj zvenečih naslovov, da bi ugotovili, kje je najbolje začeti, če želite postati slavni.

Slika © Alamy

Daniel Bedingfield je kriv za marsikaj. Mogoče vas ta večkrat nagrajeni britanski zvezdnik ne navdušuje, a je zaradi njegove skladbe *Gotta Get Thru This* marsikateri PC-skladatelj zastrigel z ušesi. Na sam vrh lestvic se je povzpel s skladbo, ki jo je spisal v svoji spalnici, in sicer z opremo, ki jo lahko dobite za ceno vsaj napol spodobnega notesnika. In tukaj se je marsikdo vprašal: "Zakaj ne bi še jaz?"

Kot v svetu namiznega založništva, profesionalci tudi na ustvarjanje glasbe s PC-jem gledajo zviška, saj bi nas radi prepričali, da je to še vedno v domeni Maca. Z višanjem kvalitete zvočnih kartic za PC-je, kot je Creativova serija izdelkov Audigy, in vedno zmogljivejšimi serijami naborov čipov, pa postaja PC (prav tako kot v namiznem založništvu) vedno bolj sposoben prevzeti prestol Applovim izdelkom na glasbenem področju.

IMENUJ SVOJO SKLADBO

Kot velja za vse, kar ima kakršno koli zvezo s PC-ji, je tudi računalniški glasbeni studio večno rastoča pošast, ki vedno hitreje odžira računalniške vire. Na večje težave pa boste naleteli, ko se boste morali odločiti za programsko opremo, ki bo ustrezala vašim potrebam. Proces izbire programa je približno isti kot proces izbire zvočnega sistema. Ali bi se raje odločili za program, ki v enem vmesniku združuje vsa orodja in vas počasi predstavi vsem možnostim, ali si bolj želite ločenih programov za vsako funkcijo, kar je sicer dražja rešitev, a so rezultati temu primerno boljši. Katero zvrst glasbe si želite ustvarjati? Ob omembi elektronske glasbe večina resda pomisli na serijo piskov in pokov, a je realnost precej drugačna. Elektronsko je mogoče namreč ustvariti vse, od klasičnih koncertov do razbijanja Nu Metal. Kje je torej najbolje začeti? Če iščete programske pakete, ki ponujajo vse v enem, sta najboljši izbiri Propellerheadov *Reason* in paket *FL Studio* ekipe Fruity Loops. Tukaj so seveda tudi Magixovi paketi nižjega cenovnega razreda, namenjeni vsem, ki bi si radi pobliže ogledali čare glasbene produkcije, ne da bi za to morali oropati banko. Vsi ti programi vključujejo serijo računalniško generiranih inštrumentov in generatorjev ritma, zato so primerna izbira za vse, ki si želite cenovno ugodnih in solidno zmogljivih rešitev za novince.

Če pa menite, da so prava izbira za vas ločeni programi, pa je največje ime na tem področju vsekakor Steinbergova serija *Cubase*. Sekvenčniki so običajno izjemno zmogljiva orodja kot "studii v enem" (kot bi tudi pričakovali), a če želite, da bi vaš računalnik emuliral avtentične zvoke, boste morali dodatno investirati v dodaten komplet navideznih inštrumentov, torej v VSTi in Cubase-speak.

A seznama še ni konec – obstaja tudi cela vrsta CD-jev z zvočnimi vzorci: cele knjižnice zvokov, ki jih lahko uporabljate brez strahu pred roko zakona, saj niso avtorsko zaščiteni. Uporaba teh vzorcev je čisto enostavna, saj jih je potrebno le povleči v vašo skladbo. Danes je na trgu na voljo ogromno programske opreme, namenjene specifičnim funkcijam, na primer urejanju zvočnih valovanj ali samo zvočnim popačenjem. Štirje opisani programi predstavljajo zaokrožene celote, ki so po našem mnenju vredne ogleda, če se želite resno ukvarjati z glasbeno produkcijo.

Ne glede na metodo, ki jo boste ubrali pri ustvarjanju lastne glasbe, pa vam zagotavljamo, da bo proces prav zabaven. Mogoče boste nekateri med vami odkrili, da se lahko kosate celo z Bedingfieldom. **PCF**

Prva je prava oprema

Ni vse le v programski opremi.

Kupili ste torej programsko opremo, prebrali priročnik in ste pripravljeni za delo. No, ne še čisto. Da bodo rezultati resnično dobri, potrebujete še MIDI klaviaturo in kvalitetno zvočno kartico. Če imate soliden računalnik (PIII 500 MHz in vsaj 128 Mb pomnilnika), je vaša zvočna kartica najpomembnejši kos opreme, od katerega bo odvisna kvaliteta vaših posnetkov.

Začetniki vrzite oko na Creativovo serijo Audigy Platinum, ki se ponaša z nizko latenco (zaostankom med pritiskom na tipko in proizvedenim zvokom) za primerno ceno. Če se nameravate z glasbo resno ukvarjati, se splača investirati tudi v kvalitetne zvočnike ali kvalitetne slušalke. Sistem prostorskih zvočnikov 5.1, ki ste ga kupili pred tremi leti, bo dovolj za igranje *Age of Empires*, če pa želite, da bi javnost vaše posnetke doživljala tako, kot si želite, pa se splača investirati v zvočnike, ki bodo natančno predvajali glasbo izpod vaših prstov.

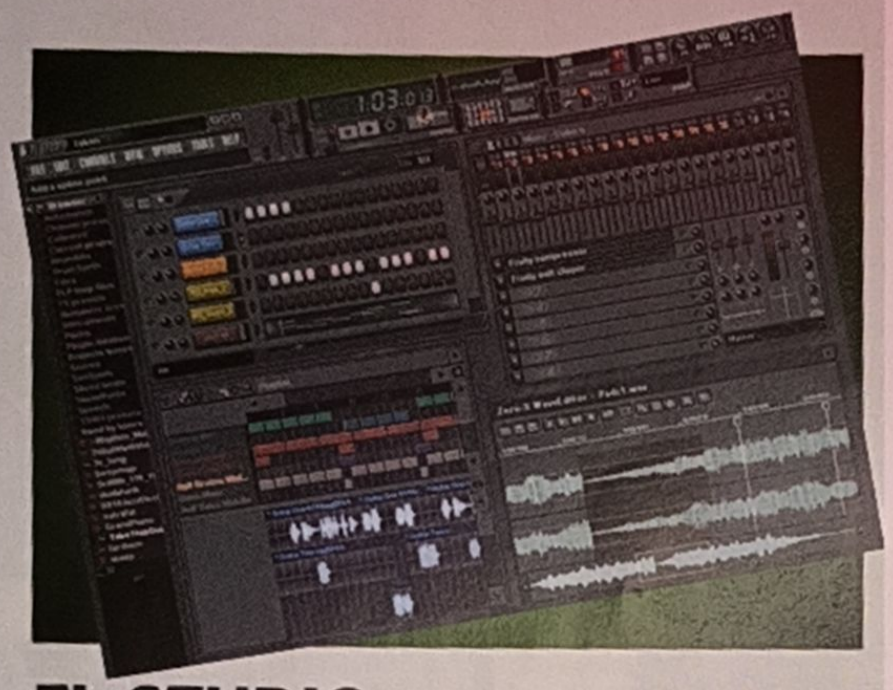
> **ELEKTRONSKO JE MOGOČE USTVARITI VSE, OD KLASIČNIH KONCERTOV DO RAZBIJANJA NU METAL**

SPOŠTUJTE ZAKON

Previdno z glasbo.

Pred časom je bil Hrabri mišek nadarjeni lovec na kriminalce. Danes je zakonsko manj ozaveščen, a zato nič manj zabavno poimenovani DJ Dangermouse izdal svoj *Grey Album*, na katerem je združil *White Album* od The Beatles in album *Black* Jay-Z-ja. Če smo čisto iskreni, je *Grey Album* prej dober koncept kot umetnost, a je s tem dejanjem vseeno pošteno razburkal medijsko javnost.

Ustvarjanje novih skladb iz zapuščine drugih umetnikov se je razmahnilo, ko si je Richard X povrnil dostojanstvo s tem, da se je končno otresel *Jive Bunnyja*. McSleazyjeva spletna stran Get Your Bootleg On, ki jo lahko najdete na boomselection.net, je dom forumov, kjer navdušeni predelovalci objavljajo lastne poskuse predelav in so deležni konstruktivne kritike. Če se želite podati v te vode, se splača dobro razmisliti tudi o tem, da je zakonodaja na tem področju precej stroga...



FL STUDIO

Nori na glasbo? Potem preizkusite ta odličen programski paket razvijalca Image Line.

Cena Ok. 35.000 SIT Razvijalec Image Line

Zadnji v dolgi seriji projektov *Fruity Loops*, ki ga je skupnost navdušencev nad dance glasbo toplo sprejela, je *FL Studio*. Če se potrudite in poiščete neskončen seznam uspešnih producentov, boste ugotovili, da je večina naklonjena tej stvaritvi iz studiev Image Line. Zakaj je ta program tako priljubljen? Na prvem mestu je enostavna uporaba: vsak z vsaj malo glasbene žilice lahko v le nekaj minutah ustvari ritmično podlago za skladbo in nato takoj prične postavljati temelje za skladbo. V paketu je še cela serija zvokov in vzorcev, po zaslugi odličnega sekvenčnika pa jih je tudi izjemno enostavno uporabljati. Želite dodati pošteno bas linijo v skladbo? Ni problema. Poslušajte nekaj zvočnih vzorcev, ki jih dobite s *FL Studio* ali pa preprosto uvozite lastne, če vam niti eden ne odgovarja, nato pa jih z enim samim klikom postavite na primerne intervale. Za razliko od predhodnih različic vam *FL Studio* sedaj omogoča tudi snemanje zvoka neposredno v program, zato lahko zvoke zajemate preko mikrofona, zakrulite kaj po svojih željah in posneto umestite v kateri koli del skladbe. Transponiranje poteka preko intuitivnega menija Piano Roll, ki vam omogoča urejanje akordov, tako da lahko pozabite na vsakršne omejitve. Obstaja celo možnost uporabe generatorjev zvoka preko vrat MIDI ali preko tipkovnice na računalniku.

> **VSAK Z VSAJ MALO GLASBENE ŽILICE LAHKO V LE NEKAJ MINUTAH USTVARI RITMIČNO PODLAGO ZA SKLADBO**

S klikom na stezo se odprejo nove možnosti, ki vam omogočajo dodatno urejanje posamičnih zvokov, kot so dodajanje učinkov, nadzor višine zvoka in podobne funkcije urejanja zvoka.

To pa je tudi ena redkih pomanjkljivosti *FL Studia*, saj interni mešalnik ni tako intuitiven kot ostali deli programske opreme. A to je le manjša pomanjkljivost drugače odličnega programa. Čas, ki je potreben za učenje *FL Studia*, je vsekakor dobra naložba, saj program ne daje le odličnih rezultatov – dodatni inštrumenti, ki jih lahko emulirate, proizvajajo zvoke, ki še tako medli glasbi dajo globino in občutje.

Paketu je dodan tudi CD-ROM z več kot 300 zvoki in okoli 3.000 zvočnimi vzorci.

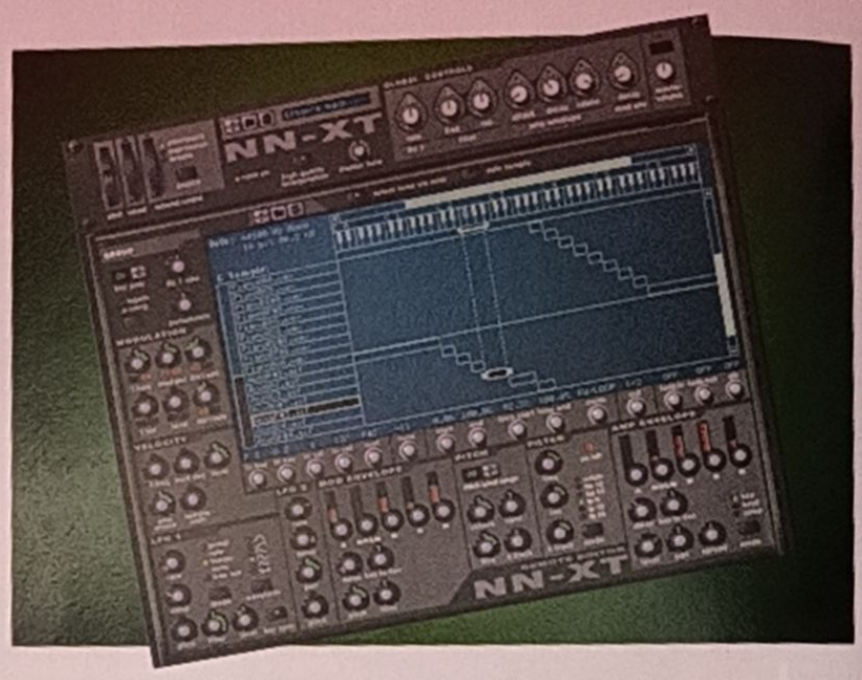
Dodatna prednost *FL Studia* je še možnost, da teče kot samostojna aplikacija, lahko ga pa celo vključite v nekatere zmogljivejše programe, kot sta *Cubase* in *Sonar*, tako da lahko teče kot vtičnik VSTi ali DXi: svoje delo boste tako lahko izvozili kot datoteke WAV, MP3 ali MIDI.

Najpomembnejša lastnost programa *FL Studio* pa je dejstvo, da je zabaven. Cenovno je primeren za še tako plitve žepe, ponuja pa izjemno kvaliteto in odlično vrednost za zahtevano ceno.

Sistemske zahteve 200MHz procesor, 64Mb RAM, 30Mb prostora na disku.

Na spletu www.fruityloops.com

90% "Odlična kupčija. Skoraj tako uporaben in zmogljiv kot *Reason*."



REASON V2.5

Propellerheadov otrok je popularen že leta. Pa se ga še vedno splača kupiti?

Cena Ok. 106.000 SIT Razvijalec Midman/M-Audio

***Reason* je že dolgo** ena prvih izbir velikih producentov, ki si želijo resnično zmogljivega studia v enem samem programu, in tudi zasedbe, kot je Prodigy Keitha Flinta, delajo skoraj izključno samo z njim. Za to pa seveda obstaja dober razlog. Čeprav sam program ni tako intuitiven kot Fruityjev ali Magixov, pa ponuja dodatne možnosti.

Najbolj opazna možnost je seveda navidezni vmesnik za MIDI, MIDI-In Device. Naslednji modul je Audio Out, navidezni avdio vmesnik, ki omogoča, da *Reasonove* signale preusmerite na katerega koli od 64 možnih avdio izhodov (ali z lastnim programom *ReWire*) v katero koli drugo aplikacijo. Ta dva modula sta vedno na vrhu seznama možnosti, ostale nastavitve pa je mogoče prirediti po lastnih željah. Module, kot so emulator bobnov, klaviature in učinki, lahko po želji dodajate v vmesnik, s pritiskom na tipko Tab pa lahko celoten projekt obrnete naokoli, da vidite, v katero opremo je potrebno priključiti primerne kable. Na voljo je 14 stereo vhodov, ki se spojijo v klasični dvokanalni stereo v mešalni mizi, lahko pa jih dodajate do onemoglosti, saj lahko preprosto dodajate mešalne mize. Edina omejitev je zmogljivost vašega procesorja in količina pomnilnika.

> **KAJ PA PROFESIONALCI? TI SI PA ŽE TAKO ALI TAKO LASTIJO TA PROGRAM**

Najboljša lastnost *Reasona* pa je možnost ustvarjanja zvočnih učinkov in zvokov. Stari punk-rockerji bodo posebej navdušeni nad novo enoto za distortion. Enota z zanimivim in zgovornim imenom Scream 4 Sound Destruction Unit dela točno to, kar pove ime – če želite, da bodo vaši zvoki dobili tisti pravi, umazani zvok, jih preprosto prepustite tej pošasti. Omembe vreden je tudi BV512 Vocoder, ki ga v prvi različici ni bilo, po posvetovanju s priročnikom pa boste hitro ustvarili robotske zvoke.

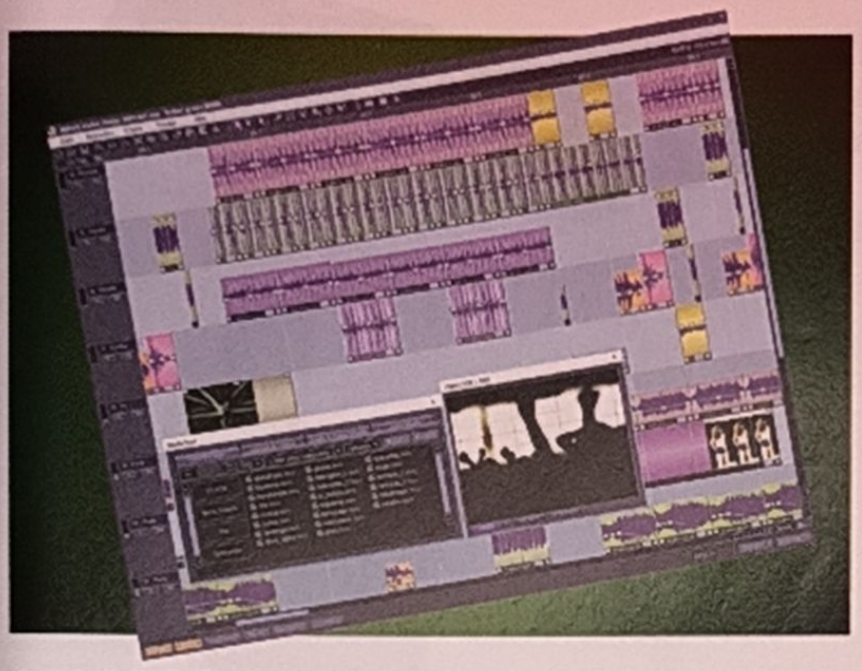
Katere so torej pomanjkljivosti programa? Naj kar takoj povemo, da so redke. *Reason* je v osnovi samostojen program, ki bo domačim glasbenikom služil resnično dolgo. Edino, kar pogrešamo, je primerna podpora za vtičnike. *FL Studio* lahko vključite v sekvenčnike kot navidezni inštrument, kar še dodatno izboljša zmogljivosti programov, kot je *Cubase* in drugi zmogljivejši programi. Z Reason pa preprosto dobite to, za kar ste plačali. Čeprav bo to večini uporabnikov čisto zadostovalo, pa bodo nekateri vseeno pogrešali nekatere dodatne možnosti.

Drugače pa je *Reason 2.5* dober nakup za začetnike, ki se resno želijo lotiti glasbene produkcije. Kaj pa profesionalci? Ti si pa že tako ali tako lastijo ta program.

Sistemske zahteve 233MHz procesor, 64Mb RAM, zvočna kartica Asio.

Na spletu www.propellerheads.se

88% "Industrijski standard – z razlogom. Tako pač je."



MUSIC MAKER 2004

Profesionalna glasbena produkcija za malo denarja ali začetna točka za radovedne: Magix ima nekaj za vsakogar.

Cena 19.990 SIT Razvijalec Magix

Kako jim uspeva? To je neverjetno zmogljiv program, ki začetnikom ponuja odličen vpogled v svet glasbene produkcije, ne da bi za nakup morali najeti kredit. O Magixu kroži dober glas v svetu produkcijske programske opreme za nizko ceno, *Music Maker Deluxe* pa je kronski dragulj v seriji programov, ki so na voljo.

Vokalisti bodo najbolj navdušeni nad funkcijo Easy Tune, s katero je mogoče popraviti višino tona ali neprimerne kruleče vložke, z enim klikom na Harmonic Tune pa boste samodejno dodali harmonijo že ustvarjenim posnetkom, da bo skladba zvenela, kot bi vas spremljal cerkveni zbor. Ponujenih je tudi kar nekaj odličnih možnosti – vocorder (orodje, ki glas spremeni v robotskega) in orodje "scratch-box" sta posebej vredna omembe. Največja prednost programa (razen že neumestno nizke cene) pa je dejstvo, da je VSTi mogoče snemati v živo. Čeprav se *Music Maker Deluxe* ne more kosati z močjo procesiranja velikanov, kot je *Cubase* – in tega niti ne poskuša – pa še vedno omogoča vključevanje drugih programov v projekt, če to potrebujete.

> **S FUNKCIJO EASY TUNE JE MOGOČE POPRAVITI VIŠINO TONA ALI NEPRIMERNE KRULEČE VLOŽKE**

In pomanjkljivosti? Največja težava, s katero se sooča ekipa ustvarjalcev *Magixa*, je snobovski odnos publike, ki očitno meni, da je potrebno zapraviti cele gore denarja za program, da bo ta dober.

Priznamo, da profesionalni producenti, kot sta Rick Rubin ali DJ Sammy, verjetno ne bodo uporabljali poceni programa, kot je *Magix*, res pa je tudi, da se lahko z njim kosa le redko katero orodje za hitro realizacijo elektronskih glasbenih idej. Prepričani smo tudi, da bodo celo pri *Magixu* priznali, da bo njihov program veliko uporabnikov hitro preraslo, če bodo potrebovali več možnosti. *Reason* lahko uporabljate leta, pa ne boste pogrešali nobene funkcije, *FL Studio* pa lahko vključite v *Cubase*, zato bo ta program hitro romal v koš, ko si boste zaželeli resnega glasbenega ustvarjanja. Za takšno ceno pa je menda jasno, zakaj se ocenjevalci nad Magixovimi izdelki tako navdušujemo; obstaja cela vrsta poceni, grdih in neumnih programov, zato je prava osvežitev, ko najdemo kakšnega, ki je poceni in odličen. Za začetnike, ki se želijo naučiti osnov glasbene produkcije je *Magix Music Maker Deluxe* najboljša izbira.

Že samo odlični učinki, ki so vključeni v program, vključno s kvalitetnim odmevom, filtri in 3D zvočnimi moduli, so vredni odštetega denarja. Vmesnik je ustvarjen tako, da se ga boste v trenutku privadili, obdelovati pa je mogoče 96 avdio stez, zato bodo novinci v kar najkrajšem času že lahko pokazali rezultate svojega dela (zahvaljujoč izjemno kvalitetnim zvočnim vzorcem). *Magix* je vsekakor zmagovalec med tovrstnimi programi.

Sistemske zahteve 400MHz procesor, 64Mb RAM, 350 Mb prostora na disku, 16-bitna zvočna kartica.

Na spletu www.magix.com

80% "Idealen za začetnike, ki iščejo resno orodje za glasbeno produkcijo."

CUBASE SX2

Kaj je torej naslednji korak za producenta, ki s snemanjem misli smrtno resno? Mogoče pa je *Cubase* pravi odgovor.

Cena Ok. 202.000 SIT Razvijalec Steinberg

Čeprav ne gre za kompleten studio v enem samem programu, pa je *Cubase* še vedno eden najboljših vzorčevalnikov, ki so na voljo za PC, pa še pretirano drag ni, glede na to, kaj ponuja. Gre za sekvenčnik, kar pomeni točno to, kar mislite: predvaja posnete zvoke v določenem zaporedju. A zakaj bi odšteli toliko denarja za tak program, če pa lahko za manj dobite katerega od odličnih primerkov, ki smo vam jih tukaj predstavili? Preprosto zato, ker *Cubase* podpira inštrumente kot vtičnike, ki zvenijo čisto tako, kot zvenijo pravi in vašim projektom dajo neverjetno globino.

Si želite nekaj novega v svoji novovalovski skladbici? Zakaj si ne bi omislili desetčlanskega godalnega orkestra, da bo zadeva res prav zvenela? Je vaš gangsta rap prej gangsta drek? Zakaj ne bi uporabili v program vključenih bobnov, da bo ritem takšen, kot bi naj bil? Seveda ima vse našteto svojo ceno in vsak vtičnik stane kar nekaj denarja, a gre za pot, po kateri se preprosto morate podati, če se želite z glasbo resno ukvarjati – vsi resni ustvarjalci pa na stroške že tako ali tako računate. To pa seveda ne pomeni,da boste ob nakupu *Cubasa* goli in bosi brez tone dragih vtičnikov. Še zdaleč ne. Fantje pri Steinbergu so o tem razmišljali, zato so paket že opremili s celo serijo navideznih inštrumentov in učinkov, zato lahko začnete na svoji uspešnici resno delati takoj po namestitvi.

Posnemite melodijo na klaviaturi in jo posnemite kot datoteko MIDI. Na zaslonu mogoče ne bo izgledala kaj prida, a le zaženite VSTi in jo predvajajte – kar naenkrat boste zaslišali celo filharmonijo, ki jo bo spremljala. Naj vas ne prestraši obseg priročnika – res je, da je do roba poln, se pa vsekakor splača odpovedati kakšni uri in prebrati vsaj uvodna poglavja in kmalu vam bo vse čisto jasno.

Zmogljivosti in potencial sta najpomembnejša elementa *Cubasa*. S poštenim procesorjem in veliko pomnilnika je mogoče doseči kar koli.

Cubase SX2.0 poganja 32-bitni avdio pogon, ki čisto lepo obvladuje računanje s plavajočo vejico, našli pa ga boste tudi v Steinbergovem programu *Nuendo 2*. Tako program omogoča ustvarjanje glasbe v prostorskem zvoku. To je seveda odlična novica za vse, ki si želite svojim domačim filmom dodati nekaj prave atmosfere.

> **JE VAŠ GANGSTA RAP PREJ GANGSTA DREK? UPORABITE V PROGRAM VKLJUČENE BOBNE**

Cubase pa zmore še veliko več, kot le VSTi in urejanje MIDI-jev – kvaliteten urejevalnik omogoča neposredno snemanje zvokov z mikrofonom preko zvočne kartice, posnete zvoke pa lahko seveda razrežete in ustvarite lastne vzorce. Še ena velika prednost programa je prilagodljiv uporabniški vmesnik; tipkam na tipkovnici lahko priredite funkcije po lastni izbiri, kar seveda pomeni velik prihranek časa pri mešanju in ustvarjanju velikih projektov.

Sistemske zahteve 1,4GHz procesor, 512Mb RAM, zvočna kartica Asio.

Na spletu www.cubase.com

91% "*Cubase* vas bo popeljal v višave glasbene produkcije. Morda."

Prava orodja za prava opravila

Odločili smo se odpreti svojo delavnico in vam pokazati, katera orodja boste potrebovali za uspešno modificiranje

Povratna žaga

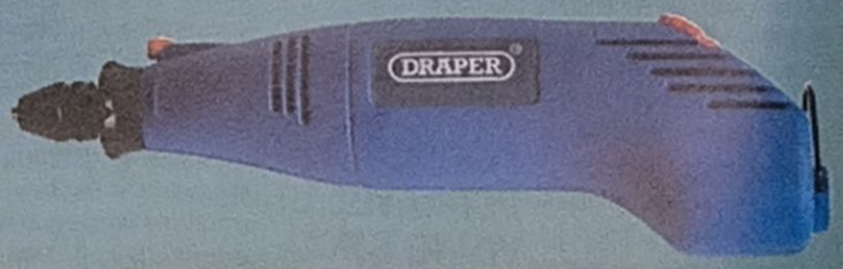
BLACK & DECKER CD301 9.588 SIT

Povratna žaga je glavno orodje, s katerim boste izrezali okno na stranici vašega računalnika. S kovinskim rezilom lahko brez napora zarežete tudi skozi aluminij ali mehkejšo kovino. To vam zagotavlja, da ustvarite raven, natančen rez, ne da bi pri tem zvili kovino. Vendar pa pri rezanju ne smete hiteti, saj bo žaga pri preveliki hitrosti rezanja poskakovala. Kovinsko rezilo je primerno za plastiko, ki se uporablja za izdelavo ohišij. S sredinskim rezilom lahko izrežete vaše lastno okno tudi iz akrilnih plošč. Na ta način lahko izdelate okna kakršne koli velikosti ali oblike. Po akrilne plošče se odpravite v lokalno specializirano trgovino – poleg tega, da so poceni, lahko izberete tudi barvo po lastni želji.

Večnamensko orodje

DRAPER MULTITOOL KIT 12.800 SIT

Večnamensko orodje je izvrstno sredstvo za zaključne faze dela in učinkovito zlasti pri opravilih, ki zahtevajo večjo natančnost. Toda previdno: visoke cene pomenijo manj cvenka za zadovoljevanje vaših potreb po pivu. Zato se splača večnamensko orodje izbrati glede na njegove komponente, ne pa glede na njegovo ime. Cene različnih dodatnih delov so astronomske, zato razmislite o nakupu poceni večnamenskega orodja, katerega ime upravičuje ceno, hkrati pa so mu priloženi tudi mnogi dodatni deli. Kljub temu pa je vrtalni stroj in komplet manjših pil alternativna izbira za plitki žep.



Rezkalnik

BLACK & DECKER KW 850EKA 26.990 SIT

Rezkalnik je kralj rezanja akrilnih plošč. Čeprav je priporočljivo, da pri vrtanju ali rezanju akrilnih plošč z povratno žago rezila delujejo pri počasnejši hitrosti, pa za rezkalnike in namizne žage to ne velja. Edina slabi lastnosti rezkalnikov sta velikost in teža. Druga možnost je spiralna žaga, ki je nekakšen mini-rezalnik: je lažja, akrilne plošče pa reže prav tako učinkovito. Ker je manjša in ima manjše rezilo, lahko z njo natančneje režete. Na ta način lahko izrežete poljubno velike luknje za zaščitno mrežico ventilatorja v oknih, režete kanale za vodne bloke in se obenem izognete zvoku drobljenja plastike. Prosimo vas le, da pri teh hitro vrtljivih rezilih pazite na svoje prste.

Spajkalnik

ANTEX XS25W 4.555 SIT

To je eno izmed področij, pri katerem se vam ne splača varčevati. Antexov spajkalnik, ima zamenljive glave za delo, ki zahteva natančnost. Dejansko gre za odličen spajkalnik, še zlasti če upoštevate ceno, ki ne znaša niti pet tisočakov. Čeprav lahko kupite tudi spajkalnike, ki se segrejejo v trenutku, pa jih za delo z računalniki ne priporočamo, saj so primernejši za zahtevnejša dela, na primer pri avtomobilih. Pri spajkanju uporabljajte kakovosten cin. Ne pozabite, da bo toplota hitro potovala po bakreni žici in pri tem stopila vsako plastiko.

Dodatna oprema za vrtalni stroj

STOJALO ZA VRTALNI STROJ ~~5.040 SIT~~

Ta komplet smo kupili od QVC za okoli pet jurjev, skupaj z brusi, s katerimi lahko naostrimo rezila. Ta preprosta naprava, ki jo lahko pritrdimo na mizo ali drugo delovno površino, spremeni vaš vrtalni stroj v številna uporabna orodja. Uporabljate ga lahko večinoma za glajenje in rezkanje, z dodatnimi nastavki za poliranje, spoliranim aluminijem ali bakrom pa lahko ustvarite resnično imenitne izdelke. V kombinaciji z zložljivo delovno mizo, lahko to orodje postane središče vaše delovne sobe.

Namizni vrtalni stroj

NUTOOL MC450 45.990 SIT

To je izključno namizno orodje in če imate zanj prostor, se lahko izkaže za zelo učinkovito. Ponuja izvrstno uravnavanje hitrosti, s čimer omogoča enakomerno vrtanje skozi mehki akril, ob zvišanju hitrosti pa tudi vrtanje skozi nerjaveče jeklo. Zagotavlja, da so luknje izvrtane natančno, in kar je še bolj pomembno, da so tudi ravne. Orodje samo ni tako drago, kot si morda predstavljate, zato le razmislite o nakupu.

Pištola za lepilo

KATERE KOLI ZNAMKE OK. 3.500 SIT

Je eden izmed najbolj uporabnih pripomočkov na našem seznamu. Ne le da zalepi skoraj vse na kakršen koli material, temveč lahko to lepilo tudi brez težav odstranite, tako da ga segrejete in odluščite. Lepilo je nekorozivno in varno za plastiko, ki zaradi mnogih lepil postane lomljiva. Obenem je tudi neprevodno, kar pomeni, da bo vroča pištola za lepilo tudi žice, ki jih ne morete več zvezati s trakom, pri spajkanju varno zavarila. Podjetje QVC je izdelalo tudi plinsko različico, katere nakupa prav tako ne boste obžalovali.

Vibracijski vrtalnik

BLACK & DECKER KR60K 13.990 SIT

Vrtalni stroj je verjetno najpomembnejše in najbolj vsestransko uporabno orodje v vašem kompletu. Ne le da lahko z njim vrtate luknje, z uporabo različnih nastavkov lahko razrežete tudi opažne plošče, zgladite ali zbrusite kovino ali celo spolirate določeno zlitino ali baker. Če nameravate kupiti le eno tovrstno napravo, se zmeraj odločite za tako brez akumulatorja. Vrtalni stroji, ki nimajo možnosti za nastavitev hitrosti so sicer v redu, vibracijske možnosti pa so za namene modificiranja popolnoma neuporabne. Svedri so lahko tudi precej pceni. Toda pri dodatkih bodite pri nakupu pozorni na kakovost. Naj vas ne premamijo ceneni nastavki za vrtanje velikih lukenj: odločite se raje za dražje in kvalitetnejše svedre. Včasih velja pravilo, da nismo tako bogati, da bi poceni kupovali.

Izdelava oken... Tukaj je le eden izmed mnogih primerov uporabe teh orodij. Glejte in se učite.

REZANJE KOVINE

Pokrijte podnožje vbodne žage in rezalne površine z izolirnim trakom, da se izognete praskam. Položite predmet, ki ga obdelujete, na podloženo delovno mizo, izvrtajte vodilno luknjo in počasi režite. Rob zaključite s piljenjem in ga zgladite s smirkovim papirjem, ovitim okoli prsta.

IZREŽITE OKNO

Kupite nekaj akrilnih plošč v lokalni specializirani trgovini in ne odstranjujte zaščitne opore. Označite želeno obliko in odprtino za ventilator in ju izrežite s spiralno žago ali rezkalnikom. Nežno posmirkajte površino, ki jo boste prilepili, in nanesite nekaj silikonskega lepila (glej Rapid).

ZAŠČITNA MREŽICA ZA VENTILATOR

Z ostanki kovinske plošče označite želeni velikost zaščitne mrežice za ventilator. Na zunanji strani jo izrežite s škarjami in do gladkega popilite. V notranjosti izvrtajte nekaj lukenj. Stične robove ločite s finim dletom in jih nato izpilite do gladkega. Zaključite s poliranjem.

"NAJBOLJ REALISTIČNA IN NATANČNA IGRA VSEH ČASOV... TO JE DEJSTVO!" OXM

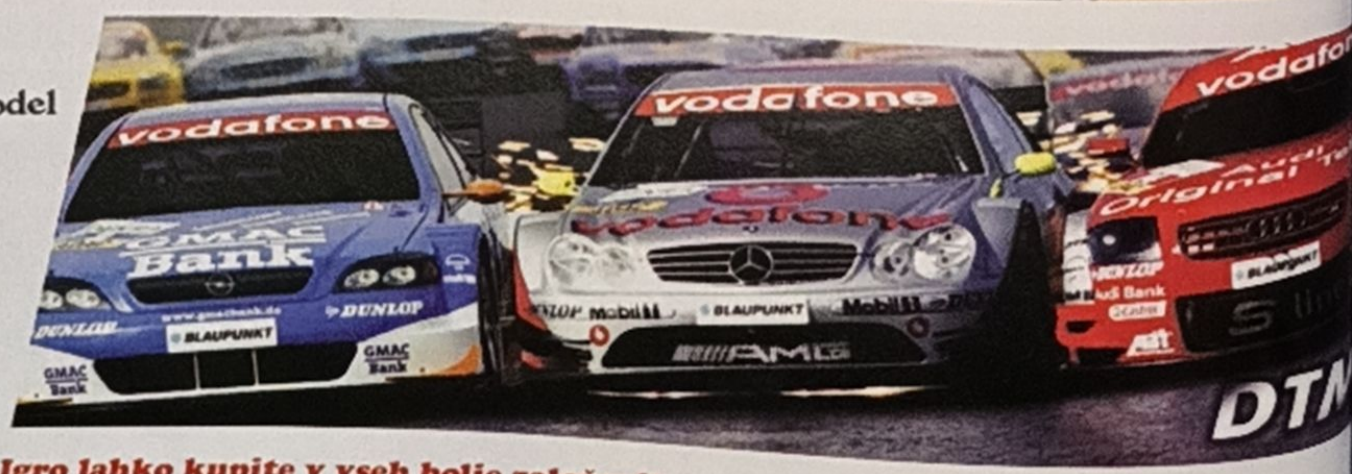
"NAJBOLJŠA SIMULACIJA DIRKANJA ZA PC." PC GAMER

"TOCA RACE DRIVER 2 JE SANJSKO IGRATI" PC ZONE

TOCA RACE DRIVER 2™

ULTIMATE RACING SIMULATOR

- 31 prvenstev s 15 načini dirkanja
- 35 neverjetnih avtomobilov, vključno z znamkami, kot so Aston Martin Vanquish, AMG Mercedes CLK in Jaguar XKR
- Prebijte se na prvo mesto med 21 avtomobili na stezi
- 50 stez, vključno z 31 licenčnimi in namišljenimi stezami s celega sveta
- Realističen poškodbeni model na vsakem avtomobilu
- Večigralstvo na deljenem zaslonu štirje igralci na enem računalniku



Igro lahko kupite v vseh bolje založenih trgovinah z računalniško opremo.

Distribucija in prodaja:

VideoToP

www.codemasters.co.uk/tocaracedriver2

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

© 2004 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Race Driver"™, "Ultimate Racing Simulator"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners and are being used by Codemasters under license. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited. Microsoft, Xbox, Xbox Live and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries.

Baterije: prazne

grologi smo bili ta mesec zaprti v svojem brlogu kot medvedka z mladiči. A nismo si privoščili hibernacije niti nismo razmišljali o traparijah, kot je ljubezen, pa čeprav je za nami maj, ki si ga vsi golobčki prilaščajo za svojih 31 dni. Lepo vas prosimo, kako pa mislite da bi potem nastala tale sekcija, ki jo boste požirali skupaj s tonami sline? Ta mesec kar poka od velikih novic, saj se je med 12. in 14. zgodil vsakoletni igričarski veliki pok, ena izmed redkih dobrih stvari, ki jih zavidamo Američanom. Sejmu E3 je zopet uspelo, da je poiskal še poslednji atom naših moči, ki se je brez vsakega pravega upanja skrival za jetri ter ga srknil kot cestni delavci jutranje šilce. Čeprav si sedaj le stežka otipamo srčni utrip, smo srečni. Vemo, da je prihodnost svetla, vemo, da smo vam pripravili globok vpogled vanjo, predvsem pa, da imamo še eno leto zagotovljeno delovno mesto. Zdaj pa lahko noč. In Gregor, ugasni že preklemane luči in zabriši nekam svojo činčilo, sicer bomo mi tebe!

pisma@pcformatslo.net

Hitman: Contracts

Hitman in dama. Le da ni dame in da zna plačani morilec pobijati na še bolj grozljive načine. **Str. 64**

PCFormat - ovi strokovnjaki

TOMAŽ BARTOLJ
Naš ubogi urednik rubrike za igre je ta mesec pošteno bentil nad igrami, ki jih je moral opisati. Upamo, da ga bomo naslednji mesec uspeli pomiriti.

JELENA VARDA
Večna ljubiteljica igranja vlog se je tokrat posvetila *Beyond Divinity* in ugotovila, da ni vse zlato, kar napiše kdo s primkom Pratchett.

TOMAŽ KOTNIK
Tomaž je ta mesec prevzel vlogo plačanega morilca z amnezijo in na vse člane uredništva skakal izza vogalov. Za vsak primer smo mu skrili strune s kitare.

MATEJ SLANIČ
Matej je potarnal, da ga zanemarjamo in se za cel teden zaklenil v priročno skladišče, nato pa preostali del meseca preigraval *Euro 2004*.

ALJOŠA HANCMAN
Aljoša si je ta mesec prisvojil igre, ki so jih kovali v nebesa in na koncu meseca poklapan obljubil, da česa takega nikoli več ne bo storil.

NIKOLA JANKOVIĆ
Po dolgotrajnem moledovanju smo Nikolo le prepričali, naj se neha posvečati samo *FHM* in se kdaj pa kdaj spomni tudi na nas.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neigralno, leno, nič vredno, žaljivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup za vse, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade *Izbor Uredništva*

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in požegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. Vedno povemo kar mislimo
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkriljive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je obožavalec zvrsti.

4. Damo vam jasno priporočilo
Želite si vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

5. Prisluhnemo vam
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite izkušnje.

IGRE

napovedi
opisi
vodiči

v tej številki

str.52 Lestvice
str.53 Poročilo s sejma E3
str.58 TOCA Race Driver 2
str.60 Raven Shield: Athena Sword
str.61 Beyond Divinity
str.62 Spartan
str.62 Crusader Kings
str.63 Manhunt
str.64 Hitman: Contracts
str.66 Euro 2004
str.67 Perimeter
str.68 Breed
str.69 Kratki opisi
str.70 Modificiranje Half-Life 2

Najbolj pričakovane

Dolgčas? Kaj je to, vpijejo te igre.

Prihajajo

NASLOV	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
THIEF: DEADLY SHADOWS	Junij	Eidos	PCF 27	Skrivalna pustolovščina
GROUND CONTROL 2	Junij	Vivendi	PCF 25	Realnočasovna strategija
SHELLSHOCK: NAM' 67	Konec junija	Eidos	PCF 25	Strelska
WORLD OF WARCRAFT	Julij	Vivendi	PCF 26	MMORPG
CATWOMAN	Julij	Ubi Soft	PCF 27	Akcijska
CHAOS LEAGUE	Julij	Digital Jesters	PCF 27	RPG / športna
ULTIMA X: ODYSSEY	September	EA	PCF 27	MMORPG
THE SIMS 2	September	EA	PCF 28	Strategija
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT	September	EA	PCF 28	Strelska
S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL	September	THQ	PCF 25	Strelska
JUICED	September	Acclaim	PCF 25	Dirkalna arkada
STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO	November	Lucas Arts	PCF 27	Taktična strelska
THE SETTLERS 5	November	Ubi Soft	PCF 27	Strategija
LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH	Oktober	EA	PCF 28	Strategija
FOOTBALL MANAGER 05	Zima	Sega	PCF 26	Športna / poslovna
BLACK & WHITE 2	Poletje 2005	EA	PCF 28	Strategija

Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net)

Najbolj igrane

MESTO	IGRA
→ 1	FAR CRY
→ 2	NFS: UNDERGROUND
→ 3	COLIN MCRAE RALLY 4
↑ 4	UT 2004
↑ 5	STAR WARS: KOTOR

Najbolj zaželene

MESTO	IGRA	NAZADNJE
→ 1	HALF LIFE 2	PCF 28
→ 2	S.T.A.L.K.E.R. SHADOWS OF CHERNOBYL	PCF 25
→ 3	DOOM III	PCF 28
↑ 4	MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT	PCF 28
↑ 5	THE SIMS 2	PCF 28

E3 poročilo

Ali, povedano drugače, vse najbolj zaželene igre tega in naslednjega leta. Ogledali smo si jih zelo, zelo od blizu. Poglejte jih, a niso krasne?

Radi imamo številke. Večje kot so, raje jih imamo. Morda je to razlog, da nas največji igričarski dogodek na svetu, sejem Electronic Entertainment Expo, ali E3 za prijatelje, tako silno vrže s tira. Poslušajte samo tole: 5.000 predstavljenih iger in izdelkov, povezanih z njimi, 1.000 še nikoli prej videnih iger, 400 podjetij, 50.000 kvadratnih metrov razstavnih površin in za 75.000 metrov mrežnih kablov. Če bi dali na kup vse sejme E3 zadnjega desetletja, bi se po površini lahko kosali s 520 mostovi Golden Gate.

Vas vsa ta kolosalnost gane manj kot umazanija med mezincem in prstancem leve noge? No, tudi prav, letošnji E3, ki se je zgodil med 12. in 14. majem, je tako ali tako smrdel. Ali pa tudi ne. Morda samo pravimo tako, da bi se vi počutili bolje, ker niste mogli iti osebno tja. Neee, smrdel je. V bistvu sploh ne, bil je naravnost super. Po mnenju mnogih celo najboljši doslej. Kakšen pa naj bo, če se je predstavilo toliko naslovov, od katerih pričakujemo najmanj revolucijo. Poleg velikih fantov, kot so bili Valve s *Half-Life 2* in ID z *Doom 3*, je svoje mesto našlo tudi precej manjših razvijalcev, ki boljšega mesta za oglaševanje svojih izdelkov resnično ne bi mogli najti. Več o najbolj udarnih novostih bomo pisali v prihodnjih številkah *PCFormata*.

Za vse tiste, ki igram za osebne računalnike napovedujejo skorajšnjo smrt, naj pod nos pomolimo podatek, ki dokazuje, da tako slabo spet ni. Od vseh prikazanih iger jih je bilo 30% namenjenih PC-jem, 40% pa konzolam. Še živimo, bravo mi. In ko smo ravno pri statistiki in odstotkih, imamo za vas še nekaj zanimivih podatkov o zasedbi iger po žanrih: pričakovano največ je bilo predstavljenih akcijskih iger (27%), na drugem mestu so presenetljivo izobraževalne, obupno nizko pa so letos pristale strategije (samo 6%). Kaj se dogaja z zvrstjo, ki je včasih cvetela kot travnik v maju? Se je izpela in bo ubrala isto pot kot pustolovščine? Morda bo kateri izmed spodaj omenjenih naslovov dovolj, da se začne nov preporod. Oglejte si naše favorite...

BLACK & WHITE 2

LIONHEAD STUDIOS / ELECTRONIC ARTS
DATUM IZIDA: 2005

Poznamo vas kot lasten žep. Želite si biti Bog. Priznajte. Ker je možnost, da boste ravno vi zamenjali onega zgoraj, bolj ali manj neobstoječa, je bolje, da se zadovoljite s tole simulacijo božanstva, pa čeprav bo višek vaše moči predstavljalo klofutanje gigantske krave. *B&W 2* bo sestavljena iz treh osnovnih področij: gradnja in upravljanje mesta, realnočasovna strategija in vzgoja gromozanske živali, ki je v bistvu podaljšana božja, torej vaša roka. Novost je predvsem ustvarjanje vojske iz vaših vernikov, s katero nato zavzemate nova področja. Seveda si lahko pri tem pomagate tudi z živaljo, saj jo lahko vzgojite kakor želite. Postane lahko krvoločni vojskovodja ali pa umirjeni gradbenik, ki s svojimi deli navdušuje sosednja ljudstva. Osnova za vse bo precej naprednejša UI, ki bo brž kone odločilen faktor v tem hrabro drugačnem naslovu.

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

HEADFIRST PRODUCTIONS / BETHESDA SOFTWORKS
DATUM IZIDA: SEPTEMBER

Tole ni ne ptič ne miš ne netopir. Igra je močno navdahnjena s knjižnimi grozljivkami avtorja H.P. Lovercrafta in jo le težko umestimo v katerega izmed žanrov – zaradi uporabe orožja iz 20 let prejšnjega stoletja in prvoosebnega pogleda sicer spominja na strelsko igro, a grozljive lokacije in popolna številčna premoč demonskih sovražnikov, ki se vašim slabotnim kroglam le smejijo, mnogo bolj spominja na preživetveno pustolovščino. Glavnemu junaku, nekdanjemu policistu Waltersu, po življenju poleg vseh hudičev strež še njegov um. Zaradi vseh grozot se mu namreč lahko postopno zmeša, kar se kaže v halucinacijah, zmedenosti, stori lahko celo samomor. In povrh vsega še ni kazalnika, ki bi vam razodel, kako blizu tega je – zanašati se morate le na svoj občutek. Ali bo še groznejša od *Doom III*?

Evil Genius

ELIXIR STUDIOS / VIVENDI UNIVERSAL
DATUM IZIDA: SEPTEMBER

Vsa ta leta smo igrali kot dobri, posladkani fantje, reševali svet, lepa dekleta, pobijali tatove, morilce, norce in sadili riž. In ves ta čas je znotraj nas odskakoval tisti mali, zlobni delček "jaza". Želel si je nečesa zase, kraj kjer se bo lahko znorel. In dobil ga v obliki *Evil Genius*. Če zmorete, si predstavljajte zmes *Dugeon Keeperja, Austina Powersa, Tajnega agenta 000* in mučenje Jamesa Bonda s kavnim avtomatom. Iz tega ne more nastati nič drugega kot huronsko smešna strategija, v kateri prevzamete vlogo glavne svetovne zlobe, ki ima svoj sedež na dobro zamaskiranem tropskem otoku. Nadgrajevali boste svoj brlog, terorizirali svet, mučili tajne agente, šolali lasten kader falotov, predvsem pa se nenehno režali. Mimogrede, v resnici nismo nikoli sadili riža. Vidite, zloba že kar seka iz nas.

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

OBSIDIAN ENTERTAINMENT / LUCASARTS DATUM IZIDA: FEBRUAR 2005

Najprej razčistimo zle misli okoli razvijalca. Za razliko od izvirnega *KOTOR* tokrat krmila ne drži legendarni Bioware (fantje so zaposleni z *Jade Empire*), a so tudi Obsidian daleč od tega, da bi bili zelenci. Gre namreč za ase iz priznanega Black Isla, ki so snovali umetnine kot *Fallout 2* in *Planescape: Torment*. Sedaj, ko so živci nehali premetavati vaše ubogo telo, vam lahko serviramo naslednji šok. Nadaljevanje, ki se odvija pet let po izvirniku, se začne silno klavrno. Ste Jedi brez pravega spomina, nimate ne moči Sile niti svetlobnega meča. Da ste v totalni grezници, potrdi še dejstvo, da ste nekdanji zapornik, izmeček nekdaj ugledne družbe Jedijev. A kdor koli vas je že zaprl, je sedaj verjetno mrtev. Zlobni Sithi in številne vojne so popolnoma zdesetkali vrste dobrih fantov in na vas je, da poskušate najti še kakšnega pripadnika svoje vrste ter stvari postaviti na ustrezno mesto. Kakšno le-to je, boste določili sami, saj svoboda, zaščitni znak prvega dela, ostaja. Prav tako borilni sistem z možnostjo premora (dodano bo hitrejše menjavanje orožja ter kompleksnejše prilaganje le-tega), grafični srček, ki je dodelan zlasti na področju vremenskih učinkov, podigre, ki pa jih boste po želji lahko ignorirali, odločanje med svetlo in temno stranjo ter pestri liki, izmed katerih boste dva lahko vzeli v svojo druščino. Obiskali boste deset planetov (nekateri že videni bodo zavoljo vojne popolnoma spremenjeni), se polastili novih moči Sile (gledanje skozi zidove, videli v prihodnost...) in poskušali doseči nove stopnje izbrane strani. Tradicionalno močna zgodba obljublja, da bo prijazna do novincev, hkrati pa bo izkušenim pojasnjen marsikateri odprti zaplet iz izvirnika.

SPLINTER CELL 3

UBISOFT MONTREAL / UBISOFT DATUM IZIDA: KONEC 2004

Ubisoft namerava serijo *SC* dodobra izkoristiti. Dva samostojna naslova v nekaj več kot pol leta? Francozi le pazite, da bo dovolj nove vsebine, saj ste že s *Pandoro Tomorrow* hodili po precej tankem ledu!

Piše se leto 2008, zlobni fantje so neumorni in kuhajo novo vojno, dolgoletni plačnik tretjega pokojninskega stebra Sam Fisher pa se jim zopet upira. Zgodba bo v slogu do sedaj videnih terorističnih prigod, nekoliko popravkov bo le na sami predstavitvi (večja integriranost v igralni del), okolje postaja vse pestrejše, stare objube o več možnih poteh do rešitve in genialni UI pa ostajajo. Besedam o raznolikih poteh ne gre posebno verjeti – v prikazanem demu namreč kar mrgoli skriptiranosti.

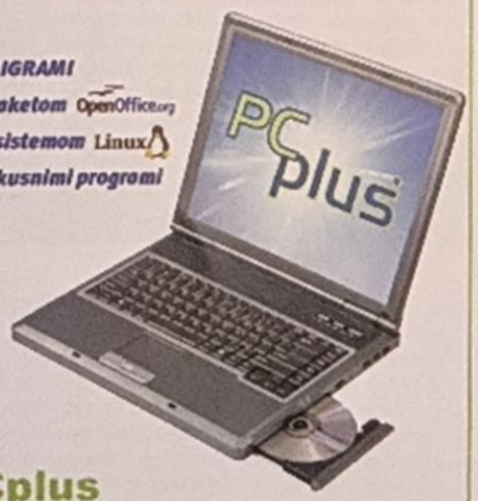
Razveseljivo je, da bo Sam odslej posedoval nož, s katerim bo rezal vratove, pa tudi stene iz riževega papirja – skozi priročne odprtine bo lahko zadavil na drugi strani stoječega stražarja. Prav tako ne gre brez novih akrobatskih sposobnosti – Fisher lahko z nogami oprijet visi na cevi pod stropom, z rokami pa istočasno prelomi hrbtenico vojaka pod sabo, z udarcem z vrati povzroči nezavestno stanje, preko roba ograje potegne nasprotnika... Korak naprej gre tudi grafika, ki še posebno navdušuje z vremenskimi učinki na katere reagira celo UI – na primer: ob dežju se stražarji zavlečejo pod streho, kjer je silno temno. Nadaljevanje si znate predstavljati sami.

Pandoro je reševalo predvsem večigralstvo. Sedaj tega aduta ni več, kaj storiti? Pametni so tile jedci žabjih kračic, pametni. Na misel so jim padle kooperativne večigralske misije. Držanje "ravbarske lojtre", metanje vrvi kolegu pod sabo, družno pospravljanje nasprotnikov, usmerjanje prijatelja na varno s pomočjo lepljive kamere...

www.pcplus.si

DARILO!!!

- s 5 licenčnimi IGRAMI
- pisarniškim paketom OpenOffice.org
- operacijskim sistemom Linux
- PINNACLE SYSTEMS prelzkusnimi programi



Akcija

Prenosnik PCplus
LCD zaslon 15,1"
Intel Celeron 2,6 GHz
Spomin 256MB, 40GB disk,
Combo CD-RW/DVD
modem 56k V90
grafična kartica Intel Extreme
5x USB 2.0, Lan 10/100
TV-out (S-video), Li-Ion baterija
Programa Nero Burning ROM + Power DVD

239.900,-

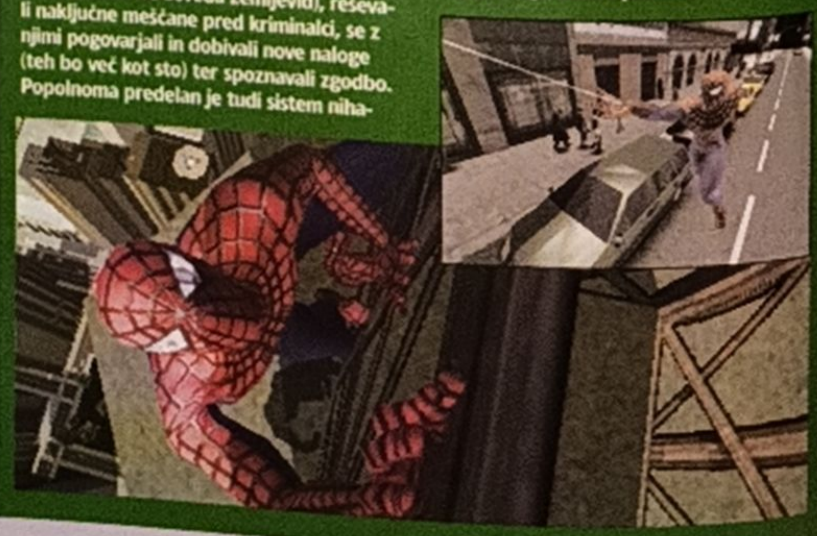
PRODAJNA MESTA:
HARVEY NORMAN, POWER PLUS, BIG BANG, MEDIA DOM, ROLAN, JANUS TRADE d.o.o., TC Merkur, Tech-Trade Center d.o.o., MPRINT d.o.o., MENTIS, PCS computers

Cene so informativne, slike so lahko simbolne, za morebitne napake ne odgovarjamo in si pravico do spremembe cen in konfiguracij pridržujemo. Vse cene so v SIT in že vsebujejo DDV. Predračunsko ali pravno do spremembe cen in konfiguracij Accord d.o.o., Stegne 13, Ljubljana.

SPIDER MAN 2

TREYARCH / ACTIVISION DATUM IZIDA: JULIJ

Pajek, ki ga ne morajo potacati niti histerične vreščeče gospodinje, se vrača. Filmsko nadaljevanje seveda ne more biti brez igre in ker je bila že prva več kot solidna mešanica akcije, arkade in filmske blešćavosti, smo zadovoljni, da je tako. Zgodba se ne bo krčevito oklepala filma, temveč si bo vzela dobršen kos svobode. Izjemno dobra novica, če upoštevamo, kaj to prinaša. Mesto človeka pajka bo namreč postalo natanko takšno, kot si želimo. Obsega celoten Manhattan, spustili se boste lahko na ulice, mreže se bodo nalepile na stavbe in ne na nebo, kot smo bili vajeni doslej. Še pomembnejša je popolna svoboda v stilu *GTA Vice City*. Prosto se boste potikali po mestu (v pomoč bo seveda zemljevid), reševali naključne meščane pred kriminalci, se z njimi pogovarjali in dobivali nove naloge (teh bo več kot sto) ter spoznavali zgodbo. Popolnoma predelan je tudi sistem nihanja. Resnično je viden vpliv fizike, lovljenje ustreznih trenutkov za odrive je odločilno, nadzor je boljši, hitrost pa nora in izogibanje nebotičnikom ter helikopterjem bo vaše srce pognalo v podivjan ritem. Svoje doda še ciklus dneva in noči ter nov borilni sistem, ki ga sčasoma z "nakupi" novih, bolj zapletenih kombinacij lahko popeljete do nebesnih višav. Precej več bo udarcev iz skoka in uporabe mreže, ustrezno vlogo bo odigral še "pajkov" občutek, ki praktično pomeni upočasnitev dogajanja in možnost gibov, ki bodo iz ust vseh prisotnih privabili značilni : "Stari, to je odf***!" Manj impresivno je le vizualno področje, saj igra daje videz izpranosti.



HALF LIFE 2

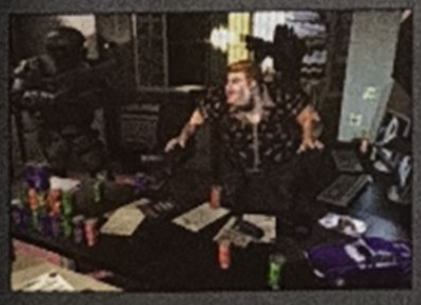
VALVE / VIVENDI UNIVERSAL
DATUM IZIDA: POLETJE

Valve ima v primeru *HL2* hude predporodne krče. Nenehno prelaganje izida, posledična jeza oboževalcev nespornega kralja strelskih iger, ah, celo ruska mafija – nadse so priklicali vse zlo tega sveta. A na sejmu so filmi iz igralnega dela podali povsem jasno sporočilo: *Half Life 2* bo več kot izpolnil svoje poslanstvo in naredil pričakovani skok v igričarskem svetu! Petletno delo se odraža v neverjetni izpiljenosti novega grafičnega pogona, predvsem pa revolucionarni uporabi fizike, ki je bila po zaslugi puške z nekakšnim vlečnim žarkom glavna zvezda obleganih predstavitvenih filmov. Primite na primer sod goriva, ga vrzite med vesoljce in počakajte na veliki bum. *HL2* vas bo prisilil v nov, obširnejši koncept razmišljanja o zadanih problemih. Razvoj likov, prikazovanje njihovih čustev, UI sposobna kompleksnega sodelovanja, idealna zmes skriptiranja in nelinearnosti, nasprotniki različni v izgledu in taktiki, globoka zgodba z značilnim pridihom skrivnostnosti in groze, odprtost za moderje... Seznama enostavno ni konec. Po videnem je očitno, da se igra približuje končni fazi izdelave in držimo pesti, da bi besede "enkrat to poletje" držale. Ob rojevanju takega velikana lahko oprostimo tudi spremljajoče krče.

F.E.A.R.

MONOLITH / VIVENDI UNIVERSAL
DATUM IZIDA: 2005

Američani imajo vedno rešitev za vse. So paranormalne vojaške sile zavzele vaše vojaško oporišče in raztrgale (da, dobesedno) elitni Delta Force (le kaj bodo sedaj delali Nova Logic)? Ni panike, tu je *F.E.A.R.* (First Encounter Assault and Recon), skupina specialcev s posebnimi sposobnostmi. Temačno naravnano igro skupaj mečejo pri Monolith, hiši serije *N.O.L.F.* in *TRON 2.0.* V skladu s trendi so pobje spisali lastno grafično srce, ki po prikazanem lahko tekmuje s samim *Half Life 2* in jim omogoča stvaritev natanko tistega, kar želijo – akcijsko strelsko igro z močno zgodbo in ostrim zadahom grozljivosti. Majhna, izginjajoča, po stropu hodeča deklica, motnje vida in elektronike, vse več krvi in sestavnih človeških delov, pa niti enega metka... Očitno kakšen gost institucije Willa Smitha ni seznanjen z zemeljskim bontonom. Vaš lik nima lastne identitete, kar naj bi omogočalo boljšo poglobitev igralca v samo dogajanje, poseduje pa refleksе, ki mu omogočajo hitrejše premike, kot jih je zmožen zajec na zajkljі – to se kaže v nekakšnem "bullet time". *F.E.A.R.* je ena izmed najimpresivnejših novosti letošnjega E3.



Empire Earth 2

MAD DOC SOFTWARE / VIVENDI UNIVERSAL
DATUM IZIDA: POLETJE 2005

Bil je že skrajni čas! Za inovacije v svetu realnočasovnih strategij namreč. Bolj kot obljube o 14 raznolikih civilizacijah ter kar 200 unikatnih tipih enot nas navdušujejo domislice, ki bodo v glavah ostalih razvijalcev porodile le kratko misel: "Le zakaj se tega nismo domislili mi?"

Na primer: podokna. Nekje v kotu boste lahko ves čas spremljali eno izmed šestih kritičnih lokacij, ki jih boste vnaprej določili. V oknu se bodo lahko izmenjevale in ob pomembnem dogodku boste z enim samim klikom na prizorišču dogajanja. Preprosto, a genialno! Ravno tako kot upravljanje z zbiralci virov – na voljo vam bo poseben seznam, kjer bodo prikazani viri in število delavcev, ki na njih delajo. Preprosto boste izbrali, kje naj se odprejo nova delovna mesta in kje zaprejo, vaše enote pa se bodo glede na to same razvrstile. Posebno strateško mapo boste lahko uporabili, da boste UI zavezniku dopovedali kaj nameravate in kako naj vam pri tem pomaga, isto velja za večigralstvo. Na vaše akcije bo vplivalo tudi čudovito prikazano vreme. In z akcijo ne mislimo sušenja mrve.

LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE EARTH

EA DATUM IZIDA: JESEN

Filmska norija se počasi umirja, igričarska industrija pa ubogemu Sauronu nikakor ne privošči zaslуženega počitka. EA vam ponuja nadzor nad velikanskimi armadami Srednjega sveta, in sicer obeh strani. Seveda to delajo zgolj za vaše veselje, denar, ki bo pritekal v veletokih, jim je sekundarnega pomena. Šlo bo za prvovrstni spektakel, ki bo še posebej navduševal oboževalce filmske izvedbe Tolkienove mojstrovine. Prva lastnost igre je gromozanskost. Fantom, ki so naredili že *C&C Generals*, se je resnično strgalo, in s pomočjo programa, ki so ga za ustvarjanje bitk uporabljali tudi filmarji, so na bojno polje postavili morda celo več enot, kot jih bo prinesel *Rogue: Total War*. Ker gre za črpanje filmske licence, bodo liki prilagojeni tistim, ki smo jih videli na platnu, je pa treba poudariti, da pravzaprav ne boste imeli nadzora nad posameznimi vojaki, ampak bodo ti združeni v večje skupine. Ahm, serija *Total War*, khm. Poseben status bodo imeli junaki, ki bodo dvigovali moralo svojim hordam in imeli posebne moči.

Čudovito grafiko spremljajo še čudovitejše podrobnosti. Nič več enot, ki stojijo na mestu, ko zmagajo, nič več enoličnih okolij in kot kip odločnih borcev, ki se ne ustrašijo desetkrat številčnejšega nasprotnika. *BfME* preveva duh življenjskosti – vaša armada se bo veselila zmag, skušala ubežati ogromnim olifantom, zmerjala nasprotnika, fantje se bodo med sabo bodrili, skratka kazali čustva, ki bodo vplivala na bitko.

Glas bodo posodili nekateri igralci iz filma, za kampanji obljubljajo, da bosta nelinearni, vključeno bo tudi večigralstvo. Nekoliko nas skrbi le sam nadzorni sistem, upamo pa, da ne bodo preveč zakomplicirali (ali poenostavili) zbiranja virov in grajenje enot.

Prince of Persia 2

UBI SOFT MONTREAL / UBI SOFT DATUM IZIDA: ZIMA

PoP: Sands of Time – naslov, ki zbudi bolj sladke spomine od piškotov Domačica. Fenomenalna grafika, glasba, ki je osmislila dolgoletno prenašanje štrlečih uhljev, spreten in že kar nepošteno frajerski princ, vse združeno v eno samo božansko izkušnjo, ki je piko na i postavila z izvirnim zaključkom zgodbe. In bogovi nas ljubijo – vsega bomo deležni še enkrat. Vsega, razen mične spremljevalke. Žal. Postavni Perzijec tokrat namesto sveta rešuje svoje življenje, kar je iz osebnega vidika morda še odgovornejše delo. Okolica in vzdušje sta nekoliko temačnejša, princ je starejši, bolj zrel, bolj odločen in ravno dovolj slaboritnega izgleda, da pooseblja vse, kar pričakujemo od junaka. Imel bo tudi nove trike – lahko bo vihtel dva meča naenkrat, si z vrvjo pomagal pri tekanju po stenah... Borilni sistem bo dodelan, boji ne bodo vedno vnaprej določeni, nasprotniki atraktivnejši, izkušnja pa rahlo težavnejša, predvsem pa daljša.

Dungeon Siege 2

GAS POWERED GAMES / MICROSOFT DATUM IZIDA: NOVEMBER

Kot je nadaljevanjem v navadi, bo *Dungeon Siege 2* zgolj poglobila dobre lastnosti izvirnika in poskušala odpraviti napake. Med slednje je spadal predvsem borilni sistem, ki je bil vse preveč avtomatiziran in zdelo se je, da vas igra sploh ne potrebuje. Razredi sicer ostajajo nespremenjeni, a dodanih je kar nekaj novih moči, predvsem pa razvejano drevo, ki vas bo velikokrat postavilo pred pomembne odločitve – naj se borec izuči v bojevanju z mečem in ščitom ali dvema reziloma? Vaši spremljevalci bodo sedaj imeli lastne, globoke zgodbe, pa tudi želje, in če se bodo ideali dveh kolegov preveč razlikovali, se lahko spustita celo v pretep. Morda se igri iz sivega povprečja uspe dvigniti tudi zaradi silno interaktivnega okolja, kooperativnega večigralstva in urejevalnika.

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

FUNCOM DATUM IZIDA: JESEN 2005

Pustolovščine izumirajo. Lucas Arts nam je sicer vlival upanja z napovedovanjem nadaljevanj *Full Throtle* in *Sam&Max*, a nato nesramno, brez tehtnih razlogov, vse preklical. Pojav igre, kot je *Dreamfall*, sicer nadaljevanje odlične serije *The Longest Journey*, je torej pravi mali čudež. A ker nima konkurence, to še ne pomeni, da ne bo kakovostna. Prav nasprotno – s svojimi tremi raznolikimi svetovi (v bistvu bo šlo za tri različice Zemlje – tehnološko močno napredno, srednjeveško, polna magije in skrivnostno, vso zakrito s snegom), tremi igralnimi liki (same ženske, med njimi tudi April, do sedaj dežurna junakinja) in lepim 3D izgledom vliva obilico upanja. Sicer bo dodane kanček akcije, a resnično samo kanček. Še vedno bo šlo za tipično pustolovščino, polno zanimivih zank, ki jo bo podpirala napeta, skrivnostna zgodba.

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

HIGH VOLTAGE SOFTWARE / SIERRA DATUM IZIDA: OKTOBER

Legenda se vrača in nasmejala vas bo do solz. Kot celotna serija, katere korenine segajo v leto 1987, vsebuje obilico žgečkljivega, seksualno obarvanega materiala, saj je glavni junak silno osamljen mladenič, ki razmišlja le o ženskah v vodoravnem položaju. Larry Lovage, fant s katerim boste preganjali mladenke v študentskem domu, je sicer nečak izvirnega junaka, a očitno je po stricu podedoval vso prikupno nerodnost, ki ga pripelje v najbolj bizarne situacije. Samo igranje je še najbolj podobno pustolovščini, čeprav odločilno vlogo prevzamejo preproste, a zabavne podigre. Teh bo 12 vrst. Primer ene: Larry se pogovarja z dekletom, vi pa nadzorujete malega možica, s katerim se morate izmikati negativnim, proti vam letečim ikonam. Če boste nerodni, lahko Larry dobi klofuto, v nasprotnem primeru pa spodnje hlačke. Temu pravimo motivacija!

Rome: Total War

CREATIVE ASSEMBLY / ACTIVISION DATUM IZIDA: JESEN

Half Life 2 strateškega sveta. Dovolj natančna oznaka? Potegnimo vzporednice: predhodnik vreden oltarja v vsaki hiši, grafična podoba, ki bo na novo definirala žanr, neverjetna globina, UI, za katero sumimo, da je sposobnejša od nekaterih naših kolegov... In potem je tu še nesrečno prelaganje izida. Najnovejša obljuba je letošnja jesen. Ko bo *Rome: TW* končno prišel, bo pometel s konkurenco, ji v obraz vrgel popolno zmes poteznega, kompleksnega upravljanja rimskega imperija in realnočasovnega boja neverjetno številčnih armad na podrobno izdelanih bojiščih, naravne lastnosti, ki bodo skupaj z moralo vojakov in predvsem vašega obvladovanja taktike določale zmagovalca krvavega spektakla. Za vse resne, znanja željne igralce bo kot naročena prišla velika posvečenost zgodovinskim dejstvom, za vse odbite pa so tu mogočni sloni in goreči prašiči.

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSULT

EA LOS ANGELES EA DATUM IZIDA: SEPTEMBER

MoH si ne more privoščiti spodrsljaja. Po slabem dodatku *Spearhead* in pojavu izjemno močne konkurence v obliki *Call of Duty* so razvijalci sprevideli, da morajo začeti znova. Zamenjali so lokacijo in se preselili na Pacifik, na novo spisali grafični pogon in fizični model ter pobrskali po glavah umetnih nasprotnikov. Eno izmed največjih presenečenj prihaja v obliki pojava voda – nič več niste sami, spremlja vas nekaj kolegov s sposobno UI. To ne bi bilo nič posebnega, če ne bi imeli v svojih vrstah še zdravnika, ki bo verjetno v celoti nadomestil naokoli ležeče prve pomoči in vas do določene mere celo oskrboval s strelivom. Sedaj pa zanka – četudi ste ranjeni, ni nujno, da vas bo medicinski brat rešil, saj ste v njegovih očeh popolnoma enakovredni ostalim ranjenim soborcem. In četudi se vas usmili, lahko dobrega Samarijana pospravijo Japonci, saj je bila ena izmed njihovih grših navad pobijanje zdravnikov. Obe strani se med sabo močno ločita po taktiki – pričakujte torej pijane kopenske kamikaze z bajoneti, ki mislijo, da morajo iz sebe in vas narediti šiškebab.

Omenjena vpeljava realnejše fizike pomembno vpliva na samo igro - nič več ni čudno zlomljenih trupel in, kar je še pomembneje – razstrelite lahko mostove, sestreljeno letalo vas lahko poškoduje, hoja po vodi pa upočasni... Vsi boji se odražajo tudi na osebnostih in videzu borcev, ki iz maminih sinčkov postanejo izkušeni stari mački. V akciji boste lahko videli njihova čustva, z vami pa bodo komunicirali predvsem glasovno – kričali vam bodo navodila, zahtevali pomoč. To bo skupaj z odlično glasbeno podlago še enkrat pričaralo kinematično vzdušje brez primere. Vsaj upamo tako.

Doom 3

ID SOFTWARE / ACTIVISION DATUM IZIDA: POLETJE

Še en težkokategornik, ki svoje riti nikakor ne more privleči do prodajnih polic. Pravzaprav o njem nismo izvedeli prav ničesar novega, le zgoraj zapisan datum izida je bil potrjen. Če bo držal, je že to dovolj velik razlog za slavje, saj bi bil že čas, da nam nekdo osmisli nakup smešno dragih grafičnih kartic. *Doom III* bo za strelske igre pomenil nekaj takega, kot je pred leti *Return to Castle Wolfenstein*. Ne bo poskušal biti revolucionaren, ampak bo zgolj vključeval najboljše klasične elemente tega žanra, ki pa jih bo izvedel tako dobro, da bomo postali astmatiki. Prav tako se pripravite na lepo število rjavih spodnjic, saj je osnovni občutek, ki vam ga bo servirala igra, strah. Preklemano veliko strahu. Mars, zapuščena postaja, demoni – ne ugašajte luči!

THE MOVIES

LIONHEAD / ACTVISION DATUM IZIDA: ZIMA

Eden izmed najbolj čislanih gospodov industrije, Peter Molyneux, se je odločil, da vas posadi v stol direktorja filmskega studia in vam prepusti vsa opravila, ki takemu položaju pritičejo. Igra se začne v dvajsetih letih prejšnjega stoletja in na vas je, da iz neznane hiše naredite kovačnico filmskih uspešnic. Igro sestavljajo trije bistveni elementi. Prvi je grajenje samega imperija, kar pomeni odpiranje igralskih šol, postavljanje studiev, kupovanje bivalkov, garderobe, scen, skrb za črne številke v finančnih knjigah in raziskovanje novih filmskih tehnik. Tycoon, poslovna simulacija, porečete. Jok, brate, odpade, tu na sceno uleti vpliv *The Sims*, kajti skrbeti boste morali za silno muhave igralce. Najeli boste lahko naravne talente in iz njih počasi naredili zvezde, a s tem pride kup težav. Poskrbeti boste morali za njim primerna bivališča, gladiti njihove medsebojne spore, jih zaradi raznih kriz pošiljati k psihiatru ali na plastične operacije, jim določiti primerno igralno mesto... Če boste kje zamočili, se bo to odražalo v zadnji, najbolj unikatni fazi – pri snemanju filma. Sami boste določili zvrst, igralce, sceno, stopnjo romantike/nasilja/groze, način snemanja, film pa boste lahko nato objavili na spletu. Tam ga bodo ocenili ostali igralci in na podlagi tega boste prejeli točke, s katerimi boste kupovali nove objekte. Nihče ne dvomi, da bo šlo za novo prodajno veleuspešnico.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

ELECTRONIC ARTS / EA CANADA DATUM IZIDA: JESEN

Nekateri so bili razočarani, ko je serija NFS s šestim delom dokončno krenila v arkadne vode, a izkazalo se je, da smo morda ravno to potrebovali. Za razliko od konzol, kjer se adrenalina in bleska polne dirkalne igre pojavljajo pogosteje kot voluharji v našem vrtu, je PC (pre)miren format. Sreča torej, da prihaja *Underground 2*, ki bo prinesel popolnoma odprto mesto, kjer bomo srečevali potencialne nasprotnike. Če bomo sprejeli njihove izzive, se bomo dogovorili za ugoden kraj za kurjenje gum, pri čemer bo na voljo pet silno različnih predelov mesta. Vpeljani bodo trije novi načini dirkanja, ki so zaenkrat še skrivnost, nabor avtomobilov, možnih nadgradenj in vremenskih učinkov pa bo močno razširjen. Če jim uspe še ponovitev fantastičnega glasbenega nabora, bo gotovo šlo za najboljšo arkado doslej.

Finecam M410R - digitalni fotoaparat z 10x optičnim Zoomom in 4. mio točkami

M410R ima vse, kar imajo veliki!

10x optični Zoom in zajem 3,3 slike/s

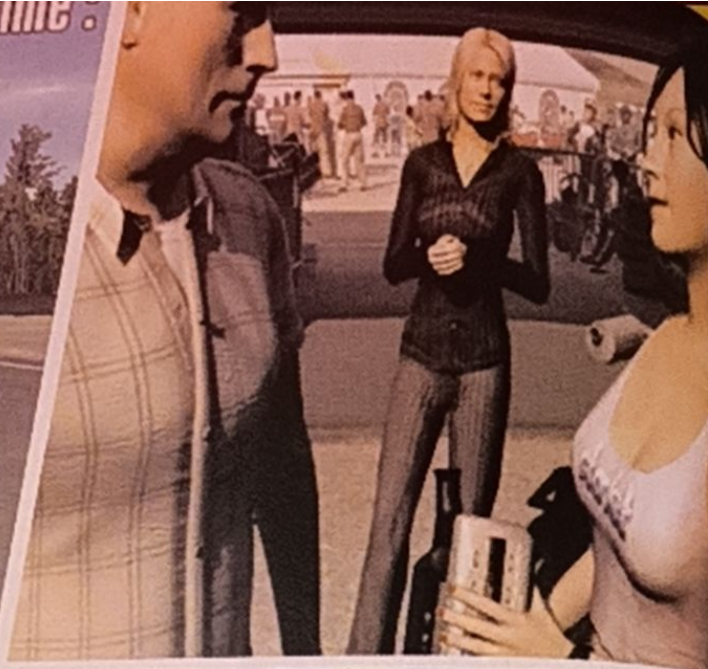
- 10x optični in 6x digitalni Zoom - skupaj kar 60x
- tipalo z ločljivostjo 4 M točk
- RTUNE tehnologija za zajem 3,3 slike na sekundo
- snemanje filmov s 30 slikami/s pri 640x480 točkah
- zaslon FLC (okular) z ločljivostjo 300.000 točk
- hitri prenos slik preko USB 2.0 povezave
- uporaba SD ali MMC pomnilniške kartice

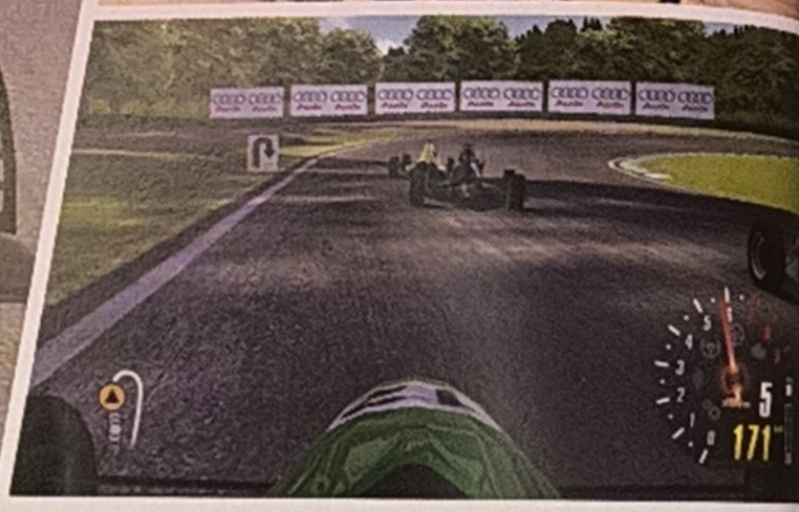
117.600,- SIT z DDV

RTUNE

KYOCERA

Zastopa in distribuira: Trion Trion d.o.o, Pot k sejmišču 30, Ljubljana, www.trion.si, info@trion.si, t 01 563 40 12





TOCA Race Driver 2

DIRKALNA Tomaža Bartolja podre avto, ga prevozi še vzvratno, na njem obrne, spelje z ročno in spusti dim direktno v oči.

Založnik Codemasters Razvijalec Codemasters

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **TOCA Race Driver**
Codemasters
>> **Colin McRae Rally 04**
Codemasters
>> **Colin McRae Rally 02**
Codemasters

ZGORAJ Znamenita rdeča puščica omogoča učinkovito zapiranje sicer hitrejših nasprotnikov.
ZGORAJ DESNO VRHNJA Rahlo podpovprečno zgodbo spremljamo skozi kvalitetne sekvence.
ZGORAJ DESNO SPODNJA Nabor pogledov je tipičen : izza vozila, iz kabine, nad pokrovom motorja in t.i. čudežna preproga.

Ultimativni dirkalni simulator, pravi Codemasters. Hm, pa poglejmo. Ni ultimativni, ker bi to pomenilo, da ne potrebujemo nobene dirkalne igre več. In simulator? No ja, arkada zagotovo ni, a igri, ki v osrednjem igralnem načinu nima niti kvalifikacij, bi le stežka dodelili tako oznako. Da se strinjamo le v delčku dirkalni, ni ravno dober znak, je pa nov dokaz, da znajo marketingarji po napihovanju prekositi celo afriške žabe, ki jim vaški mulci v usta rinejo ostanke cigaret.

Novinec sledi revolucionarnemu duhu starejšega brata (v *PCF 14* smo mu prilepili kar 90%) in v za to ne ravno običajni zvrsti postreže z zgodbo, ki ni ravno vroč francoski buhteljček, vseeno pa želodcu ponudi dodaten material za prebavljanje. Poba brez obraza, in to mislimo dobesedno, saj zgodbo predstavljeno skozi dobro ustvarjene vmesne sekvence, spremljate iz prve perspektive. Ta je trdno odločen, da se bo povzpel v svetu avtošporta. Z glavnim mehanikom živita dokaj mirno življenje, dokler na sceno ne stopi ženska noga in vse obrne na glavo. No, to pa je realizem. Podjetnica jima nakoplje tipično naivno, nadležno, predvsem pa praznoglavo blondinko iz TV postaje, ki hoče iz ambicioznega mladeniča narediti televizijsko oddajo, v zameno pa ponuja sponzorstvo. Punca ima sicer črne lase, a naj se prebarva kolikokrat hoče, vem, da takih otročarij ne more početi nihče drug kot tipična pripadnica peroksidnega plemena. Kot je v življenju navada, moška stran preklinja, odskakuje, protestira, a se brezpogojno in v hipu preda ženskim vajetim, ki mladega, profesionalne kariere željnega dirkača naženejo v smer vonja po denarju in slavi.

NESREČNI UJETNIKI

Karierni način ima eno izrazito dobro stran in eno komaj prebavljivo slabost. In obe skrajnosti predstavlja ista stvar. Kaj menite o raznolikosti? Ni važno, kaj mislite, vam bom jaz povedal kako je z njo. Če si privoščite veliko različnih deklet, je to dobro. Vsaj dokler ne izvedo druga za drugo. Če si lahko privoščite vse prestižne avtomobilske znamke, je to odlično. Če pa ste razvijalec in dobesedno silite igralca, da skozi ovinke upravlja vse od rally avtomobilov, formul, cestnih dirkalnikov pa do nekaj deset-tonskih tovornjakov, se zna stvar grdo obrniti proti vam. Nad pestrim naborom kar 15 različic dirkalnega udejstvovanja se ne bi nihče usajal, če mu ne bi bila vzeta sveta nam svoboda. Karierni način pred vas vrže 33 izzivov, pri čemer imate vedno hkrati na razpolago največ dve tekmovanji, ki sta si povrh vsega še podobni. Naj vam bo naprej strogo določeni razred še tako nagnusen, ga boste morali opraviti, če boste želeli napredovati. Ph, si porečete, kaj mi mar. Jaz delam, kar hočem, zato bom kampanjo preprosto izpustil in v prostem načinu sam izbral prvenstva, ki so mi res všeč. Zanka! Tako razmišljanje boste Codemastersu plačali. Resno mislimo. Britanski založnik nadaljuje z umazanijo v obliki zaklenjenosti praktično vseh avtomobilov in tekmovanj, ki jih, razen z dokončanjem osrednjega igralnega načina, lahko rešite le še s klicem na njihov sedež in nekaj cekini, za katere vam bodo zaupali skrivne kode. Da za deset jurjev dobiš le tri tekmovanja in tako rekoč prisilno delo? Oj, res, hvala vam, dobri Otočani.

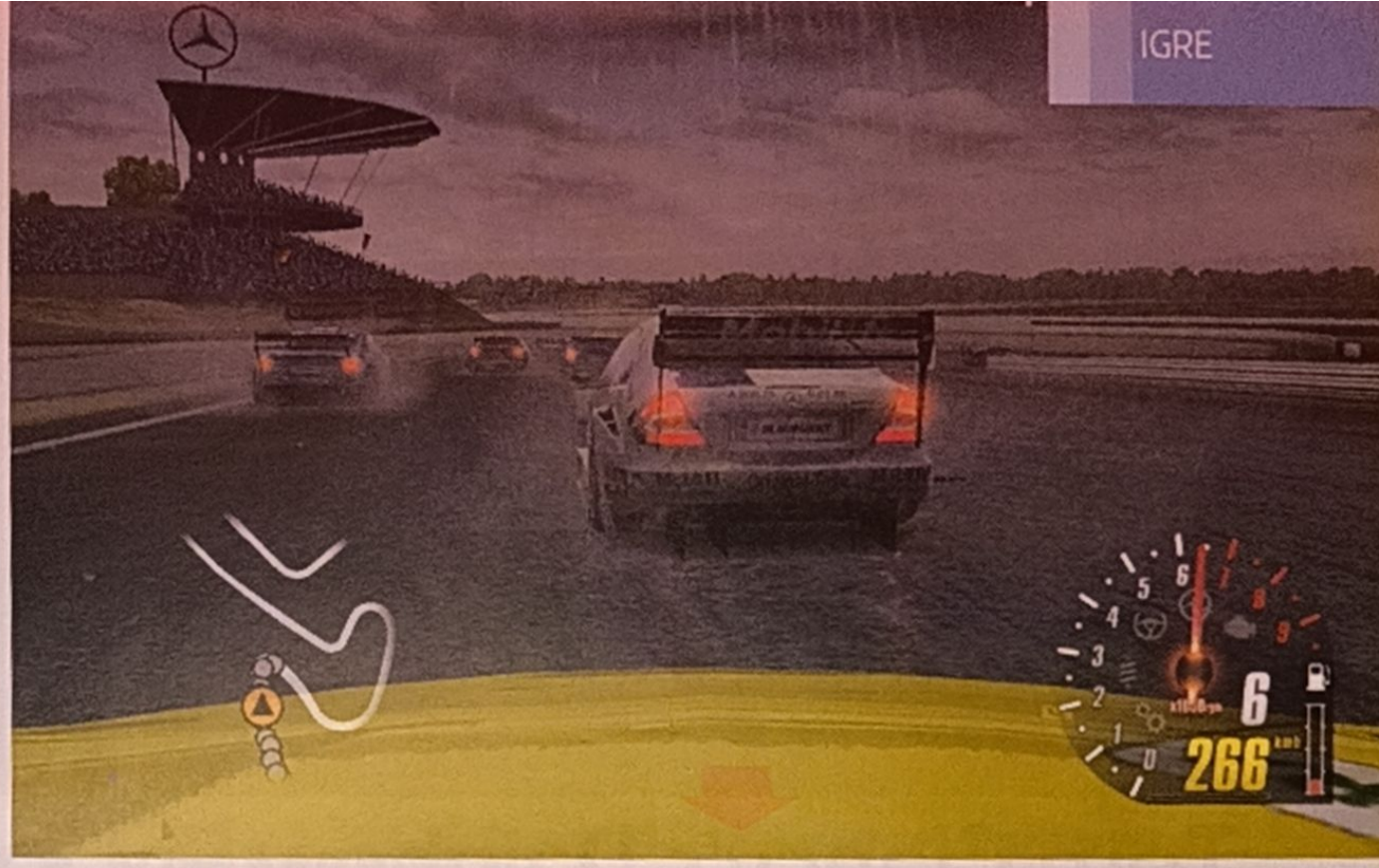
Na žalost je res, da nikoli ni tako hudo, da ne bi moglo postati še bolj neznosno. Ravno ko se nekako vdate v ujetništvo in skušate opraviti vsiljeno vam nalogo, vas pričaka naslednje silno realistično in pravično dejstvo. Nekemu zakrknjenemu možiclju se je porodila

Volaniziranje

Ali kako preživeti brez volana.

Sicer tudi nadzor s tipkovnico ni slab, a ima nekaj pomanjkljivosti, zaradi katerih boste želeli imeti volan. Predvsem je to nezmožnost postopnega dodajanja plina, rezultat česar so slabi starti, hudi problemi na peščenih otočkih, pri spe-

ljevanju iz ostrih ovinkov, mučnih trenutkih v ovalih, prikrajšani ste za spodobne učinke FF. Prisoten je tudi ekstra-realistični način nadzora, ki pa je mogoč le z volanom in nekoliko utemelji naziv simulator.



sijajna ideja – postavimo igralca vedno na povsem zadnja mesta v štartni vrsti in mu dajmo pičle tri kroge, da pride do stopničk. Juhuhu kako "zabavno". In nastavljanje avtomobila v garaži? Ah, dajte no, saj veste, da Codemasters vse od *Colina 2* naprej svojim paradnim igram dobrote le odvzema, da se lahko z naslednjo različico hvali, kaj vse je vrnil. Barbari.

Lažniva narava razvijalcev se izkaže celo pri obljubah o tehnični superiornosti igre. *Race Driver 2* sicer ni grd, a je foto-realistična podoba, o kateri nakladajo, čista utopija. Najbolje bi bilo, da gledate zgolj in samo na cesto, ki postreže z odlično izdelanimi in v soncu bleščečimi se asfaltnimi površinami. Vse ostalo je slabše. Brž kone gre za posledico obsežnosti, saj izdelava 50 prog in obilica dirkalnikov ni oslovski kašelj. Vozila ne glede na visoko ločljivost ne morejo skriti nazobčanih robov, v nekaterih primerih celo zbledelih, nenatančnih struktur. Če se premaknemo na okolico ob progi, jo opiše ena sama beseda: dolgčas. Trava in pesek sta, kamorkoli se ozrete, popolnoma enaka in ploska, zaščitne ograje iz okroglih gum so kvadratne, nikjer se ne premakne nič razen dirkalnikov, jame, ki jih skopljete, če zletite na peščeno podlago, so le drugačno obarvani piksli, ne pa dejanska 3D sprememba okolja, ki bi se odražala v sunku, če jo prevozite... Izginil je celo "motion blur", zameglitev okolice ob visokih hitrostih, ki bi lahko marsikatero izmed omenjenih pomanjkljivosti priročno skrila.

Še bolj poparjeni boste ob spoznavanju "naprednega" poškodbenega modela. Ne glede na to, kako in kam se zaletite, bodo popokale vse šipe in zadnje luči, zadek se vedno spremeni v harmoniko, če vas vrže na streho, boste ostali praktično celi, postopno odpadanje barve ni prisotno, poškodbe vitalnih delov dirkalnika imajo le tri stopnje in se precej slabo poznajo pri sami vožnji.

TU, TU, VLAK!

Za UI je bilo rečeno, da bo napadalna, presenetljiva, po potrebi maščevalna, bo večkrat povsem življenjsko zgrmela iz proge, se zaletavala... Skratka nekaj takega kot moja teta. A po tresenju gore smo dobili le slabotno miš. Nasprotniki so, z resnično redkimi izjemami, kot na tirnicah, povrh vsega pa je prisotna še očitna goljufija, saj se na vaše rahle dotike ali prefinjeno rinjenje na travo odzovejo s povsem

nemogočim pospeškom in nenavadno trdnostjo. Najučinkovitejša taktika je tako sekanje šikan in ustavljanje v zadku reveža pred vami ter divja trčenja z boki, ki ne pustijo nobenih poškodb, vam pa kljub nenormalnim hitrostim omogočijo lovljenje idealne linije.

Kaj torej sploh rešuje igro? Predvsem občutek hitrosti v nekaterih načinih in solidni vozni modeli, ki lepo odražajo razlike med posameznimi štirikolesnimi beštijami, čeprav bi te prišle še bolj do izraza, če ne bi bilo že omenjenih traparij v UI in fizikalnem pogonu. Če vam nekako uspe odkleniti vsa prvenstva, okus popravi tudi t.i. simulacijski način, kjer sami izbirate prvenstvo, proge, vozilo in lahko omogočite celo kvalifikacije ter prilagajanje avtomobila v garaži. Da bi ti dve lastnosti v kampanji splošno oceno dvignili za kakih pet odstotkov je jasno, a očitno gre še za eno igro, ki si ne upa biti "preveč zapletena", ker bi to prestrašilo množice.

Na voljo je še postavljanje rekordov prog z duhcem vred, je pa nekoliko nenavadno, da se najboljši časi shranjujejo le v tem načinu, prvenstva in kampanja pa sta s te strani spregledana. Nekoliko preveč lahkoten pristop ni ušel niti posnetkom, ki jih sploh ne morete shraniti, na voljo ni prosto spreminjanje kamere, previjanje posnetkov pa je prepočasno.

ZGORAJ VRHNJA Da je deževno vreme možno samo na nekaj progah, je naravnost neumno. Na sliki sicer odlična serija DTM.
ZGORAJ
Barva leti na vse strani, pločevina se zvija, a avto se bo še vedno svetil kot nov.

HVALA ZA DRUŽBO

Resnično navdušeni smo lahko le nad večigralstvom. Tu se lahko pomeri do 12 igralcev hkrati, a se pri takšnih številkah v primeru slabših povezav (ISDN ali manj) pojavijo zakasnitve, poskakovanje nasprotnikov, ki pa ne vpliva odločilno na vašo vožnjo. Vsak igralec ima na začetku 1500 točk, z zmagami, oziroma porazi pa jih nato dobiva/ izgublja. Na tak način je vsakemu jasno, s kakšnimi nasprotniki ima opravka, pa tudi neodgovorni pobegi sredi tekme so redkejši. Priključite se lahko kakršnemu koli prvenstvu, medtem ko lahko sami odpirate le take, ki ste jih, da uganili ste, že odklenili.

Če pomislimo komu bi priporočili *Race Driver 2*, smo kar v zadregi. Živite za rally? Vzemite *Colin McRae Rally 4*. So vam po volji težki terenci in divjina? Posezite po *4x4 Evolution*. Vam je crknila ena smerna tipka in lahko vozite le še po ovalih? Za vas je serija *Indycar*. Ste že lastnik izvirnega *Race Driver*? Nakup nadaljevanja je nesmiseln, ker je dejansko slabši od tistega, kar že imate. Tisti trije, ki se niste našli v nobeni izmed naštetih skupin, pa še razmislite, če ste dovolj zagreti, da boste prežvečili kampanjo. V nasprotnem primeru boste namreč tako kot igričarska javnost, ki vse bolj boleče spoznava, da izgublja še enega, nekoč pregovornega kakovostnega razvijalca Codemasters, krepko razočarani.

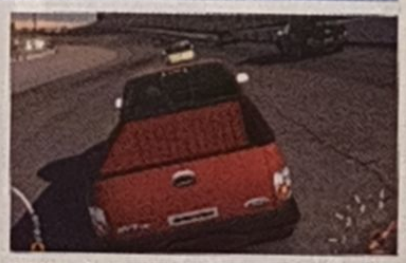
Tomaž Bartolj

Tri katastrofe

Tule so načini, za katere bi bilo bolje, da jih ne bi nikdar vključili.

1 **Rally. Skorajda ne moremo verjeti, da je tole ničvredno skropucalo s katastrofalnim nadzorom, celimi štirimi progami in zgrešenim fizičnim ter poškodbenim modelom prišlo iz iste hiše kot serija *Colin*.**

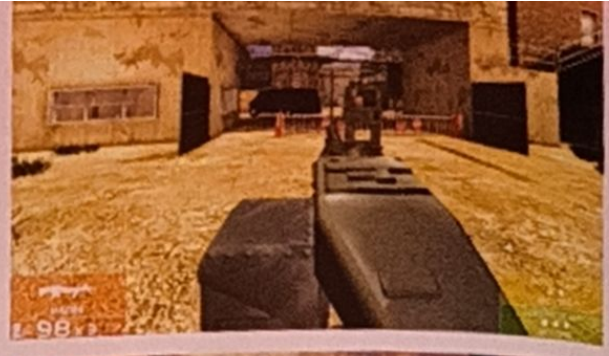
2 **Supertrucks. Mislili smo, da bo zabavno nadzirati nekaj ton težke tovornjake. Motili smo se. Zelo. Bolj leno in nezanimivo mora biti le še tekmovanje z uparjalniki.**



3 **Vse, kar je v ovalih. Da je to zanimivo komu drugemu kot samo Američanom, močno dvomimo. Če pa je izvedeno še tako malomarno in živce parajoče težavno, se mora vsak normalen človek obrniti stran.**

Min 800MHz, 256Mb RAM, 32Mb grafična kartica, DVD-rom
Opt 1,4GHz, 512Mb RAM, GeForce 3 ali več
Večigralstvo 2 na en PC, do 12 igralcev preko LAN ali interneta
Na spletu http://www.codemasters.co.uk/tocaracedriver2

80% "Codemasters, ali preizkušate naše živce? Hodite po robu. Tankem robu."



Tom Clancy's Rainbow Six 3
Raven Shield: Athena Sword

PRVOOSEBNA AKCIJSKA Ekipa kontrateroristov se zaplete v najhujši boj doslej.

Založnik Ubi Soft Razvijalec Ubi Soft Milan

Popularni *Counter Strike* je smeh, če ga začnemo s to igro primerjati v podrobnosti ali dveh. Strateško planiranje, hkratno večekipno sodelovanje, doooolgi seznam arzenala v igri, reševanje sveta, spodletelih političnih spletk ter mešetarjenja pod pultom in plasiranje dobro odmerjenih granat pod riti teroristov, so argumenti, s katerimi se pač ne more kosati in *Rainbow Six* ostaja še vedno edina prava igra za PC, kjer križarska vojna proti Terorju dejansko pride do izraza.

Konkretni zaplet se tokrat vrti okrog biološkega orožja, za katerega ste mislili, da ste ga že zdavnaj iztrgali iz rok teroristov. Dogaja se v času po *Raven Shield Eagle Watch* in nekaj strani za *Pandora Tomorrow*. Skupnih operacij je osem, nekako se nagibajo k temu, da postajajo iz ene v drugo ostudno neizvedljive brez žrtvovanja dobrih mož postave. Ker sem, pameten kot sršen, poskusil zadevo sprva izpeljati na najtežji težavnostni stopnji, brez odklopljene možnosti samodejnega merjenja in skodelice kave na mizi, sem, jasno, doživel popoln polom. Žrtve so nujne, prav tako pa je nujno strateško planiranje, zato priporočam podoben slog igranja vsem, ki želijo vsaj približno doživeti, kakšen je občutek ob igranju, ko se dejansko bojiš za svoje partnerje.

Začeli boste v Milanu, kjer nepridipravi zasedejo mestno galerijo, kasneje boste isto organizacijo podili še prek Dubrovnika nazaj v Italijo in končno pristali v Atenah, kjer se boste še zadnjič spopadli z njo, v upanju na najboljšo rešitev zagate, torej v upanju na uničenje poredne organizacije. Večino misij lahko pričnete z direktnim skokom v akcijo ali dolgotrajnim strateškim planiranjem pred vhodom v zgradbo. Pri tem so nam razvijalci rahlo olajšali nalogo in vnaprej pripravili akcijski in strateški načrt reševanja vsake stopnje. V vseh, razen v dveh stopnjah, se lahko mirne duše odločite za akcijski načrt, kjer v ekipi štirih napadalcev prevzamete glavno vlogo in vam ni treba paziti in usmerjati še drugih ekip na terenu, kot je to v navadi pri strateškem načrtu. Tam se ponavadi v akcijo spustijo tri ekipe, računalniško vodeni igralci se pomikajo do vnaprej določenih točk na mapi in običajno le pokosijo vse pred sabo, nemalokrat pa se zadeva zatakne in začnejo cepati kot muhe. Ker je tovrstno žrtvovanje specialcev z dobrimi atributi nesmiselno, priporočam akcijski način, če je le mogoč. Ni pa tisto pravo, če ste duša, nagnjena k počivanju pred vsako fizično aktivnostjo. Vsekakor zadnje stopnje ne boste mogli izpeljati do konca brez podrobno usklajenega delovanja vseh treh ekip, saj preigravanje teroristov z željo po nebesih sredi atenskega trga predstavlja pošteno smrtno podobo.

Snemanja položajev ni, napake, ki jih sami ne odpuščate, boste pač prisiljeni ponoviti še večkrat, če boste rinili z glavo skozi zid. Reševanje igre tako, da boste sproti odkrivali položaje teroristov in ob vsakem izgubljenem specialcu poskusili znova, bo odškrnilo še nekaj uric vašega družabnega življenja.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** Ubi Soft
>> **Laser Squad Nemesis** Just Play
>> **Operation Flashpoint: Cold War Crisis** Codemasters

ZGORAJ LEVO "Alo. Obvestili so nas, da prodajate meso, okuženo z boleznijo norih krav." ZGORAJ DESNO ZGORAJ David Hasselhof. Chuck Norris. Michael Dudikoff. Sami carji. Kot jaz. ZGORAJ DESNO SPODAJ "Kateri idiot se je spomnil akcije v popolni bojni opravi ob 15.30 v Dubrovniku?"

Nekoč in danes

Rainbow Six se je poboljšal – oglejte si tole...

Neverjetno kockasta grafika, vseeno pa dokaj realistična za tisti čas. Originalni *Rainbow Six* je bila ena prvih iger, ki je poskusila prenesti realistična okolja na zaslone, čeprav zgolj z uporabo tega nepopolnega 3D pogona.

Močni procesorji in pogon *Unreal* so dali vetra *Raven Shieldu*, vseeno pa je tehnologija odpekatala naprej. Trenutno se lahko naslajamo tudi nad najnovejšim dodatkom za *Splinter Cell*, imenovanim *Pandora Tomorrow*. Tisto pa je grafika.

VARČUJTE Z NAJBOLJŠIMI

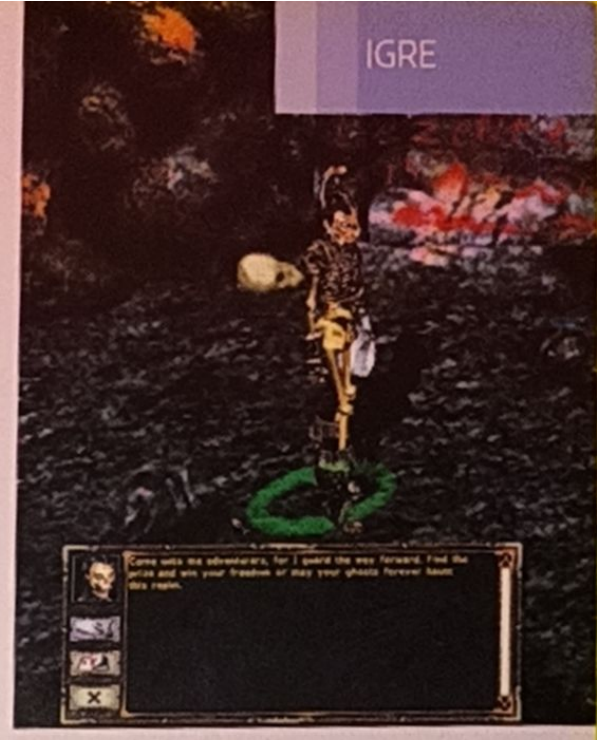
V igri je nekaj novih načinov igranja kot je na primer "Kamikaze", kjer mora ena ekipa na varno prepeljati osebka, ki ima na svoje prsi privezano bombo, kar zna biti zanimivo poskusiti na kakem LAN-u. Dodanih je tudi nekaj že omenjenih orožij in zvočnih učinkov ekipe Matrix, dodaten bonus pa predstavljajo tri klasične stopnje, uvožene iz zgodnjih različic igre. Podili se boste naokoli po ambasadi, sibirski bazi in postaji podzemne železnice, vse stopnje pa so na novo poslikane s posebnostmi *Unrealovega* pogona *Raven Shield*. Tudi zaključek kampanje še ne pomeni, da lahko igro vržete v smeti ali pa jo podarite komu, da si jo kot pomilovanja vredno sredstvo proti policijskemu radarju obesi na vzvratno ogledalo. Končajte igro, če upate, še v načinu volka samotarja (Lone Wolf- v stilu vseh prvoosebnih strelskih iger), če se vam bo uspelo znebiti tistega občutka, da se zadeva nekam čudno ponavlja iz igre v igro, iz dodatka v dodatek in iz stopnje v stopnjo. Kljub temu, da jo lahko rešite na več načinov, bodisi s tem, da računalniško vodene soigralce uporabite kot "kanonfuter" ali pa se plazite kot kuščar iz enega konca stopnje na drugo ter usklajujete vsak svoj in sovražnikov dih, kot bi šlo za spopad dveh kameleonov s fetišističnimi nagnjenji, kdo bo prej drugemu staknil oko z jezikom. Sovragova umetna inteligenca je nekaj nad umetno oplojenim jajcem, na žalost pa je ta inteligenca zastrupila tudi vrste specialcev. Pomikajo se kot pavijani, gledajo nekam v strop, tla, stene in kar naenkrat počijo terorista neposredno skozi očesno odprtino v lobanji. Pošteno.

Raven Shield seveda rešuje njegova večigralnost, Ateninega meča pač ne. Pomanjkljivosti so tu in upajmo, da bo naslednji dodatek resnično vreden svojega imena. Tom Clancy je starosta taktiziranja in očitno ga bo treba vpoklicati še na kako seanso z razvijalci, da si ne bodo le sposojali njegovega žlahtnega imena v komercialne namene. Do takrat pa uživajte.

Tomaž "An+!" Kotnik

Min 800MHz, 128Mb RAM, 32Mb 3D kartica, *Raven Shield*
Opt 1.3GHz, 512Mb RAM, 128Mb 3D kartica
Večigralstvo Lokalno omrežje, internet
Na spletu www.raven-shield.com

72% "Še vedno edina prava simulacija protiterorističnega delovanja."



Beyond Divinity

IGRANJE VLOG Morda je tokrat res šlo za kakšno božansko posredovanje, vendar smo bolj upali na božansko inovacijo.

Založnik Larian Studios Razvijalec Digital Jesters

***Divine Divinity*, predhodnici**

Beyond Divinity, belgijskega založnika Larian Studios, smo skorajda dodelili naziv igre z najbolj neumnim naslovom vseh časov, nato pa smo se spomnili na *Leisure Suit Larry 3: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals* iz leta 1990, ki je nemudoma zavzela prvo mesto.

Verjetno bomo s naslednjo izjavo vznevoljili ljubitelje Tolkiena, toda napočil je čas, ko mora nekdo končno zbrati pogum in reči: domišljijski žanr po svoji naravi ni najbolj inovativno področje, kar si ga lahko zamislite. Glede na vse možnosti, vtkane v kraljestva čudes in magije, se naokoli potika vse preveč potuhnjenih tatov, gospodičen, ki padajo v nezavest, in surnljivo drznih tropov podgan, da bi bilo vse skupaj še zanimivo. Kar pa dejansko pomeni, da je uvod v to popolnoma enako prazgodovinsko dodeljevanje vlog, ki ga povzema tudi *Beyond Divinity*, nekakšna komična dvodejanka, ki lahko potemtakem na nek način šteje kot oblika inovacije.

Rezultat je presenetljivo privlačen – vsaj kar zadeva sam koncept. Znajdete se v vlogi plemenitega junaka, ki ga ujame in muči zlobni demon Samuel, njegova bistra domislica pa je, da poveže vašo dušo z znatno manj privlačnim Death Knightom, ki po svojih lastnih besedah "živi za čisti kaos". Osnovna premisa *Beyond Divinity* je v tem pogledu podobna tistim imbecilnim hollywoodskim filmom, v katerih se morata dva tipa – običajno policaja – ki se v normalnih okoliščinah sploh ne prenašata, skozi skupne nevarnosti in napore spoprijateljiti in se pričeti medsebojno spoštovati. Ko ste tako povezani, morate nenavadni par voditi skozi običajne temnice, ki se vlečejo kot polž, opravljati morate naloge in, ja, boriti se morate tudi s podganami, ki so odporne na vaš meč, vse dokler ne zagledate izhoda v končno svobodo.

Beyond Divinity kombinira realnočasovno igranje, iskanje raznih predmetov, reševanje ugank in seveda iskanje pravih poti. Tako kot svojevrstna rutina, ki spominja na Stana in nesramnega Olija, se skozi potek igre razvija dinamika, ki daje zanimiv pristop k bojevanju proti različnim grdobam, med katerimi boste srečevali velikanske pajke, različne vrste okostnjakov, duhove in druge znane in neznane hudobce. Napredovanje vašega para v divje različnih smereh je še dodatno stopnjevano z velikanskim sistemom veščin, ki vam za primerno ceno omogoča celo to, da nekatere izmed njih pozabite, če se vam zazdi, da jih več ne potrebujete.

Inventar postane čez nekaj časa, ko ste si nabrali že veliko količino navlake, precej neuporaben, zato vam želimo veliko sreče pri brskanju za manjšimi predmeti, kot so čarobni prstani. Lahko nas mirne duše označite za norce, toda mi se igranja vlog običajno lotimo zaradi raziskovanja neznanih in starodavnih svetov ter pobijanja hord koboldov, ne pa zato, da bi uživali v mikromanagementu inventarja in med oberna likorna prestavljali zilijone drobnarij.

Kljub temu potencial igre nikoli ne doseže resnične veličine, saj je zasnovan na neokusni, tradicionalni in obupno dolgočasni hrbtenici. Že od začetnih zvokov uvodnega glasovnega igranja se igra predstavi v nekoliko naglem in površnem načinu, nepravilni prevodi, netalentirano glasovno igranje in neimpresivna grafika pa prispevajo k utrujajoči kombinaciji, ki je sicer nikoli ne boste prav zasovražili, zato pa ji manjka vsakega občutka za zabavo. Rezultat je skrajna apatija, ki zaradi izjemne velikosti igre doseže toksične vrednosti: za osnovno zgodbo boste potrebovali veliko število ur, dolžino pa podaljšujejo še neštete stranske naloge. Te bi sicer morali šteti kot instantno pozitivno točko, vendar postanejo neke vrste podaljšan ud, ko se vlečete skozi kilometre in kilometre okostnjakov, duhov in bojevniških čarodejev. Čeprav ostaja sama zgodba medlo zanimiva, pa vas le s težavo navdaja z voljo, da bi vztrajali pri okornem napredovanju proti novim dogodivščinam. Na srečo obstajajo tudi alternativne dimenzije, t.i. Battlefields, v katere se lahko prestavite in si tam naberete nove izkušenjske točke ter stopnje s pobijanjem najrazličnejših pošasti.

Zgodba in razvoj likov sta zadovoljiva, nikoli pa razburljiva, zato ne navdihujeta ničesar razen naveličane potrpežljivosti, občasne utrinke zabave pa hitro prekinejo naslednji megleni taktični spopadi, ki se vlečejo dobre pol ure. Nepotrebno zapleten vmesnik za trgovanje, pomanjkanje večigralstva in glasovno igranje, ki je – roko na srce – na trenutke kar žaljivo zanič, pa prav tako ne prispevajo k višji oceni. Zaradi ogromne količine stvari, ki jih je mogoče početi, si bo *Beyond Divinity* verjetno pridobila kar nekaj oboževalcev, kljub temu pa bi jo priporočili le s težkim srcem; razen tega, da boste za pohajkovanje po izmišljenem svetu znova zapravili številne dragocene ure vašega življenja, ne najdemo zanjo nobenega opravičila.

PCF

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Star Wars: Knights of the Old Republic** Activision
>> **Knightshift** Deep Silver
>> **Diablo II** Vivendi

ZGORAJ LEVO Morda pa v teh gobah živijo škratje? Ne, verjetno le še nekaj dodatnih okostnjakov z meči.
ZGORAJ DESNO Glasovno igranje je na nekaterih mestih zares grozno, ponekod pa se mu boste le nasmejali.
SPODAJ LEVO Bojevanje je še kar zanimivo, saj lahko igro zaustavite in razmislite o taktiki ali pa se ozdravite z napoji.

BATTLEFIELD 1942 PR.N.ŠT.

Kljub odločni predstavitvi starošolskega kova in popolnem pomanjkanju vodičev, je prvo dejanje presenetljivo nežno v vodenju novincev skozi osnove. Čeprav igri nikoli zares ne uspe, da bi vzbudila zanimanje za dejansko dogajanje, pa si boste lahko prislužili na poi spodoben nabor veščin, še preden stvari postanejo zares vroče. Kasneje vam sposobnost, da zapustite vašo trenutno lokacijo, da bi opravljali nekatere naključne naloge v Battlefields, omogoča, da se neodvisno od glavne naloge izpopolnite v svojih veščinah – kar pa v resnici nikoli zares ne deluje in ostaja le čudaško naključna in v osnovi zgrešena možnost.

Min 500MHz, 128Mb RAM, 32Mb 3D kartica
Opt 800MHz, 256Mb RAM, 64Mb 3D kartica
Večigralstvo Ne
Na spletu www.beyond-divinity.com

59% "Dozdevno vredna ogleda, v osnovi pa popolnoma brez navdiha."

Spartan

POTEZNA STRATEGIJA Na našo nesrečo smo ugotovili, da se zgodovina ponavlja.

Založnik Just Play Razvijalec Slitherine Strategies

O, tale pa je precej pogumna. Redni bralci *PCF*, katerih spomin seže tudi celo leto nazaj, se bodo morda spomnili dokaj nepomembne strateške igre z naslovom *Chariots of War*, ki je bila precej pomilovanja vreden primerek žanra in že takrat ni bila vredna neke posebej visoke ocene. Na naše presenečenje pa se je managerski klon *Civ* vrnil, tokrat z novim imenom, nekaterimi spremembami in veliko večjim številom Grkov. V bistvu gre za *Chariots of War v1.5* in čeprav si nismo pretirano želeli ponovnega srečanja z dotično igro, moramo priznati, da ji je v primerjavi s predhodnico dejansko uspelo pripraviti nekaj opaznih izboljšav.

Ne govorimo o nobeni pravi revoluciji, temveč o nečem, kar spominja na neželenega potomca ljubezenske zveze med *Heroes of Might and Magic* in predstavitvijo v *PowerPointu* – premalo osebnosti in veliko preveč dlak na obrazu.

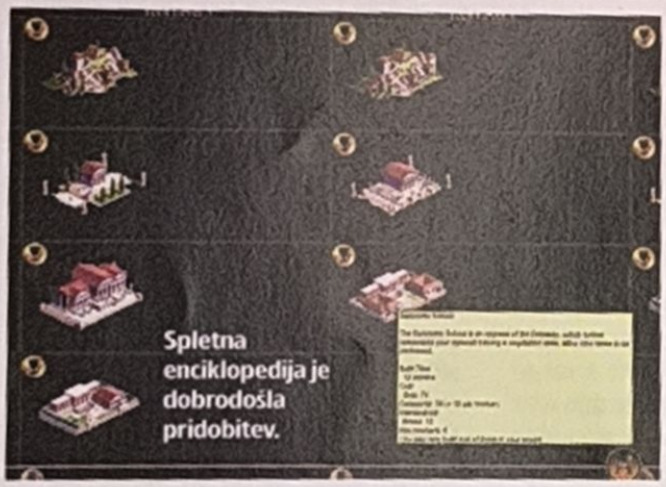
Nadzorovati in skrbeti boste morali za ducate virov, mesta so fiksirani cilji, ki so bolj kot ustvarjanju namenjena nadzorovanju, njihov razvoj pa je podoben tistemu v *Civilisation* ali *Medieval: TW*, bojevanje pa poteka v realnem času. Bitke so zasnovane površno in neorganizirano in ne dajejo nobenega resničnega taktičnega občutka, zato jih je najbolje prepustiti UI. Tokrat sodijo popolnoma v domeno 3D izkušnje, kljub temu pa jim vseeno uspeva dajati videz, ki vam ponuja točno toliko organizacijskih možnosti, kot razgrajanje Viol.

Novi pomorski nesmisli ponujajo dodatne taktične zaplete, saj je vsaka plaža primerna za invazijo, obenem pa se je razcvetelo tudi tehnološko drevo. Diplomacija tokrat deluje nekoliko bolje, čeprav je še zmeraj precej nerazvita, dodane zmožnosti jurišnega vojskovanja pa kljub omejitvam prispevajo nekaj globine. Omogočeno je tudi igranje preko LAN-a, ki pa je kruto omejeno na samo dva igralca.

V bistvu je *Spartan* poln izboljšav, s katerimi si prizadeva preseči dosežke svoje predhodnice. Kljub tem pogumnim korakom pa je sramotno, da se ji ni uspelo izvleči iz mlakuže povprečnosti.

PCF

ZGORAJ Nasveti vam lahko rešijo življenje; brez njih je igra skoraj nerazumljiva.
SPODAJ Plenjenje in ropanje. Grki bodo zavladali svetu.



Min 233MHz procesor, 128Mb RAM, 4Mb 3D kartica
Opt 366MHz procesor, 16Mb 3D kartica
Večigralstvo 2 igralca preko LAN
Na spletu www.slitherine.co.uk

51% "Znatno manj neumna kot njena predhodnica. To je prekletstvo s kančkom hvale."

Crusader Kings

STRATEGIJA Vi, ki vstopate! Berite naprej le, če ste se pripravljeni odreči družini in hišnim ljubimcem.

Založnik Paradox Entertainment Razvijalec Paradox Entertainment

Babica vam je najbrž že od nekdaj trobila, da so Švedi čudna sorta ljudi. Pri *PCFormatu* nas sicer večina ob omembi tega skandinavskega naroda najprej pomisli na svetlolase dvojčice, v nekem temnem kotu uredništva pa prebiva tudi moja zdolgočasena malenkost, ki se spomni celo Abbe in, ne boste verjeli, razvojne skupine Paradox Entertainment. Skandinavci, ki so nam prinesli zgodovinsko natančne strategije *Europa Universalis 2*, *Hearts of Iron* in pred kratkim opisano *Victorio*.

Crusader Kings je, kot bi po tem dolgovezem uvodu pričakovali, naslednja igra v seriji. Zadeva pokriva novejši srednji vek, od leta 1066, ko je William Osvajalec izvedel invazijo na Anglijo, do leta 1453 in padca Konstantinopla. Sama igralnost se še vedno nanaša na sistem razvoja lastnega ljudstva, raziskovanja, bojevanja in diplomacije, vendar je ta v veliki meri spremenjen. Namesto da bi se vbadali s tem, kako si podrediti ves svet, boste igrali vlogo srednjeveškega plemiča, ki mora skrbeti za bližnje sosede, svojo dinastijo in naslednike ter drugih srednjeveške podrobnosti.

Razlika je vidna tudi po tem, kako je svet razdeljen – na zemljevidu je več kot 1.000 manjših državic, ki imajo svojo mini-ekonomijo, mini-vojsko in celo lastne zakone. Igra bolj temelji na osebnostih, kakor *Europa Universalis* – vsak plemič ima lastne prednosti in pomanjkljivosti, od katerih je odvisno marsikaj, istočasno pa boste morali biti prekleto previdni, da si zagotovite nadaljevanje svoje dinastije, saj je v nasprotnem igre konec.

SPODAJ DESNO Poskusite poskrbeti za ženo in potomstvo bolje kot Henrik VIII. SPODAJ LEVO: "Fantje, kaj ko bi mi neslogo rešili po moško, z nogometom?"

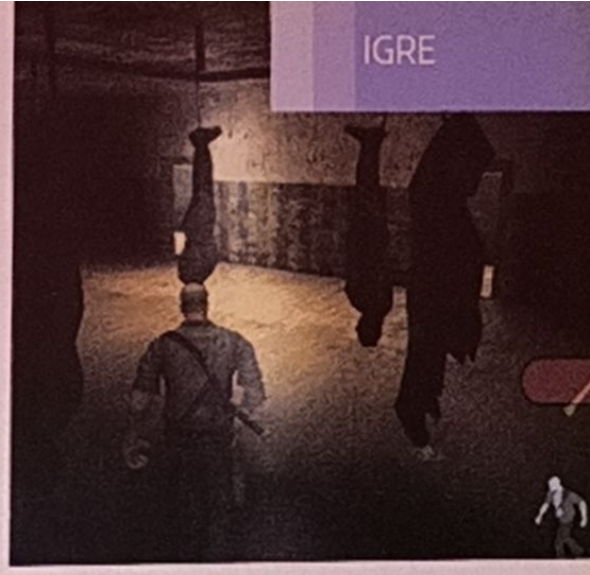
Seveda si lahko sosede poskušate podrediti s surovo močjo in vojskovanjem, ampak vedite, da pri *CK*, veliko bolj štejeta diplomacija in potrpežljivost. Če pa boste meč vseeno vzeli v roke, boste deležni novega bojnega vmesnika, ki je v primerjavi s tistim iz *EU* bistveno posodobljen. Tudi na grafičnem področju je prišlo do nekaj novosti, ampak vedite, da igra kot osnovo še vedno uporablja pogon *EU*, tako da drastičnih potresov ne boste čutili.

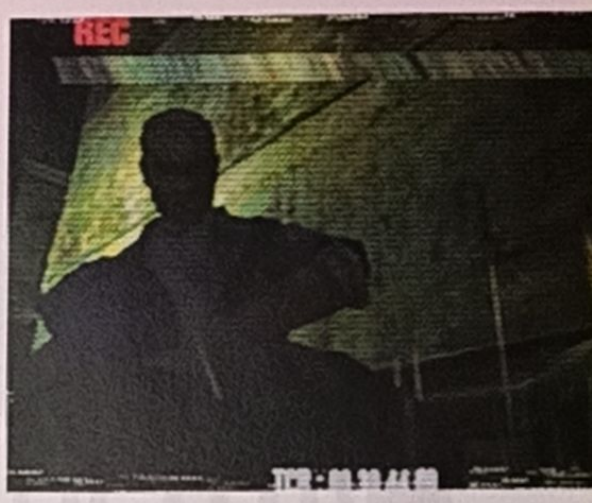
Česar pa oboževalci serije ne bodo grajali. Če ste med igranjem *EU2* izgubljali vikende vsaj pol toliko, kot tisti nesrečnež iz kota našega uredništva, potem tudi z nakupom *CK* ne morete zgrešiti. V kolikor pa poskušate igro primerjati z *Medieval: Total War*, pa se boste hudo zmotili. Paradoxove igre so veliko počasnejše, vizualno neprivlačne, polne najrazličnejših statistik in neprimerno težje za igranje. Če ste pripravljeni na to, dobrodošli v Paradoxov svet.

Nikola Janković

Min 600MHz, 256Mb RAM
Opt 1.2GHz, 512Mb RAM
Večigralstvo Internet, LAN
Na spletu www.paradox-entertainment.com

67% "Kar je za nekoga dolgočasno, lahko drugega navduši."





Manhunt

AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA Verjetno te igre niso spisali duševni bolniki, povsem zdravi pa avtorji gotovo niso bili. Kako zdrav je **Aljoša**, ki to igra?

Založnik Rockstar Razvijalec Rockstar

Prvo kot prvo – ali imate radi nasilje v igrah? Če ga nimate, ste povsem zašli in obrnite list. Dvakrat. Če ste povsem prepričani, da ste nasiljeljub, imate naše dovoljenje, da berete naprej... ter si nadenete nagobčnik in prisilni jopič. Če pa niste povsem prepričani, v katero skupino sodite, imamo za vas preprost test: do konca preberite zadnji stavek tega odstavka in preverite vsebino želodca. Če je vse še tam, kjer je bilo minuto pred tem, lahko varno nadaljujete, drugače pa se najprej očedite in nato obrnite list. Dvakrat. Pozor, test: ribiški trnek pod nohtom, odprt zvin lobanjskega dna, britje nog z motorno žago, trk kolena in roba omare. Ste še tu?

Najprej se spoznajte. Obsojeni ste na smrt. Verjetno ne zaradi tega, ker ste hodili po sosedovi zelenici. Vrtnarili torej ne boste, ampak bodo vaše zadolžitve bolj na krvoločni strani. Da pa igre ne bi bilo prehitro konec, se morate pred tem še nekako rešiti usmrtitve. Tu svojo vlogo odigra prijazen možakar z dekliškim priimkom Starkweather. Gospod ima zelo zanimiv hobi – snema namreč filme za skrajnega nasilja željno publiko. In vi boste odigrali glavno vlogo v enem od njih. Vrženi na mračne ulice zapuščenega mesta, kjer bodo vsak vaš gib spremljale kamere, boste poskušali preživeti. Ne preveč lahka naloga, upoštevajoč dejstvo, da po mestu strašijo številne tolpe, ki so plačane za to, da vašo glavno vlogo spremenijo v stransko. Nekakšen TV šov v slogu prastarega filma *Running Man*, torej.

Manhunt je bil razvit tudi za konzoli PS2 in Xbox. Mislim, da je bilo s tem povedanega kar dosti, kajne? Ja, poenostavljanje, poenostavljanje do nezavesti. Da se razumemo, ne zahtevamo, da bi vsaka igra morala postreči s številkami in formulami, ki bi določale vsako najmanjšo lastnost vašega lika. Sploh ne. PC-jaši se lahko zabavamo tudi brez ocen za skakanje, česanje in vrtanje po nosu. Krasen primer v osnovi preproste, a izjemno zabavne igre je fenomenalni *Grand Theft Auto 3*. Ki so ga, glej, glej, spisali ravno pri Rockstaru. A če pretiravaš in besno poenostavljaš vse aspekte igre, da se ja ne bi našel kje kak revmatični dedek, ki bi bil prisiljen kakšno navodilo prebrati dvakrat, boš na koncu ostal s polno skledo omake in čisto brez zrezkov.

Manhunt se zaradi pomanjkanja sočne sredice ponavlja in vleče tako neznansko, da si boste kmalu zaželeli povezniti plastično vrečko na lastno glavo. Vse kar v igri počnete, je skrivanje pred hudobneži in krvoločno pobijanje le-teh, kadar se za to pokaže priložnost oziroma potreba. Na koncu vsake počiščene ulice vas nezmotljivo čaka nova, poseljena s še tršimi bučami. Večino časa je vaša edina (pol)motivacija iskanje boljšega orožja, s katerim boste lahko uprizarjali še bolj krute uboje. In orodij za pošiljanje sovragov k peklenščku je kar nekaj. Začeli boste s plastično vrečko, ki boli samo v slučaju, ko jo stranki poveznete čez glavo, nakar se boste opremili še s kiji za baseball, noži, sekirami, opekami, motornimi žagami in lepo zbirko strelnega orožja. Žal pa tudi tu manjka spektakularnosti, raznolikosti in zabavnosti. Ko se bosta glavni lik igre *Manhunt* in glavni lik sorodne igre *Hitman* nekoč upokojila in se srečala v domu za ostarele, bo drugi gotovo imel v rokavu več zanimivih zgodb za krajšanje dolgih noči. Da o primerjavi gibljivosti sploh ne govorim.

Vaš lik je namreč že v teh letih dokaj lesen. Lahko se sicer plazi ob zidu, se potuhne v senci, kuka izza vogala, ne more pa na primer skočiti čez komarjevo krilo ali zaplesati limbo pod desko, postavljeno v višini njegove glave. Da o belem pasu v bonilnih veščinah sploh ne začnemo razglabljati.

Tehnično gledano vam *Manhunt* sicer ne bo spustil čeljusti, ni pa slab. Izgled zadevščine je soliden, zvok precej dober, precej prispevajo k mračni atmosferi sadistični glas Starkweatherja, ki vas neprestano vzpodbuja k bolj in bolj grdim umorom (na koncu vsake stopnje se vaša "domišlija" oceni). Precej bolnih idej je šlo v ustvarjanje nasprotnikov. Če bi srečali katerega od njih na poti iz službe, bi se verjetno sami vrgli pod prvi avto in si tako skrajšali muke.

Nekaj groze, nekaj napetosti ob tihotapljenju za hrbet nasprotnikov, nekaj malega razmišljanja o tem, po kakšnem vrstnem redu bi jih bilo najpametneje zaključiti ter veliko nasilja in kletvic torej. Če pomislimo, to v bistvu niti ni tako zgrešen koncept. A tako kot pri filmih, tudi pri igrah ni več vseeno, kateri režiser dobi v roke idejo. Tale je žal posesal vso zabavo iz čisto spodobne igre. Ubijanje zaradi ubijanja samega je brezzvezno.

Manhunt je prva igra, pri kateri sem kolegom namesto "glej, kako nora igra" rekel "glej, kako nora škatla za igro". Kar je tudi bogato informativen stavek. Igri manjka ali boljši način pretepanja ali bolj pestro tihotapljenje ali pa bolj globok zaplet. Če bi avtorjem uspelo vsaj pri eni izmed naštetih postavk, bi bila ocena znatno višja, tako pa imamo, kar pač imamo.

Aljoša Hancman

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Hitman: Contracts** Eidos
>> **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** Ubi Soft
>> **Midnight Nowhere** Oxygen Interactive

GLAVNA Takle filter služi za ustvarjanje atmosfere, hkrati pa skrije majhno število poligonov.
ZGORAJ DESNO VRHNJA Občasno boste naleteli na skladišča trupel, ki se pozibavajo, če se jih dotaknete. Neprijetna reč.
ZGORAJ DESNO SPODNJA Prijazen gospod Starkweather vas je rešil pred usmrtitvijo – vse kar želi v zameno je, da vas snema, medtem ko ubijete nekaj ljudi.

V razmislek

Poglej v ogledalo in se vprašaj...

Zakaj igramo nasilne igre? Zakaj tako radi razpolavljamo betice digitalnih možicljev? Saj niso sami krivi, da nosijo v glavi povelje, da nam morajo škodovati. Bi bilo tako grozno, če bi jim enkrat pustili zmagati? Zakaj ne obstaja, recimo, simulacija zalivanja rož. Igra, kjer bi hodili po zeleni livadi z modro kovinsko kanglico v rokah in skrbeli, da vaše rožice lepo cvetijo. In če bi na katero pozabili, nič za to, prišel bi prijazen sosed in ji dal piti namesto vas. In potem bi vsi trije zapeli lepo pesmico. In potem bi sosed pomotoma stopil na vašo rožo. In potem bi ga zgrabili za adamovo jabolko in mu ga iztrgali s pecljem vred. In medtem ko bi on klokotal mešanico krvi in prošenj, bi mu razbijali betico z modro kovinsko kanglico. Aaaa... kako sproščujoče. Hočemo še!

Min 1 GHz, 256 Mb RAM, 32 Mb 3D kartica
Opt 2 GHz, 512 Mb RAM, 128 Mb 3D kartica
Večigralstvo Prav nobeno
Na spletu www.rockstargames.com/manhunt/

70% "Nič nimamo proti nesmiselnemu nasilju... ampak običajno je v paketu še zabava."

Hitman Contracts

AKCIJSKA Že vidim, da bo treba nekoga v uredništvu pošteno počiti.

Založnik **Eidos** Razvijalec **IO Interactive**

Zgodba o najetemu morilcu, ki za ceno lastne prodane duše pošilja v onostranstvo zlikovce, se torej nadaljuje. In četudi se bo kdo spotaknil ob tem dejstvu, da kriminalci pobijajo kriminalce, je treba to vzeti v zakup. Tukaj ste morilec, ki debeli svoj švicarski transakcijski račun s tem, da za različne naročnike opravlja nečednosti, tu in tam pa ga malo po svoje zanese proti končnemu cilju in tukaj se nam v grlu zatakne prvi cmok, saj je igra, izdana leta 2004, le predelava igre iz leta 2002, z vsemi vehementnimi momenti in pomanjkljivostmi vred. Prav tako bodo stari igralski mački, ki se še spomnijo polomije prvega dela iz leta 2000, hitro opazili, da gre v nekaj stopnjah zgolj za predelavo izvirnika, predvsem v tistih delih igre, kjer se po Hong Kongu podite za pristaši triade Rdečega zmaja ali Modrega lotusa. No, vsaj polovica stopenj je svežih in tudi predelave igralcu ponudijo nekaj novih zapletov in obilico akcije. V igri se boste vsi plešasti podili po stopnjah, kot je norišnica, iz katere morate pobegniti, fetišistični klub romunskih mesarjev, kjer vam bo prav prišla mirna roka pri merjenju, podeželska vila perverznega aristokrata, ki si je zaželel rahlo drugačne oblike lova, hotel v Budimpešti, kjer bo na goste prežala nevarnost kemijskega napada in tako naprej do samega konca.

Razvijalci so se pri določenih podrobnostih res potrudili in pri tem ne mislim na grafične učinke ali produkte nekih novih gibalnih tehnologij, saj vsaj kar zadeva grafiko, igra deluje na isti osnovi kot prvi *Hitman* in pravo malo veselje je, da izgleda tako dobro. Model igralca se bo še vedno precej bedno zaletaval v vrata in predmete ter se ob njih zaustavljal, kot bi ga v istem trenutku še nekdo zabil pod pazduho s krvoločno papigo. Premikanje ni na nivoju igre *Splinter Cell*, je pa *Hitman*, vsaj v naše zadovoljstvo, hitrejši. Lepa zadeva v igri je zvok. Tako bodo Rusi z vami govorili po rusko, Romuni po romunsko, Madžari pa po madžarsko, kar da svojevrsten pečat k vzdušju. Prvič v življenju se mi je ženska, ki je v madžarščini telefonirala na stopnicah hotela, zazdela pohotno naskokljiva, pa čeprav je bila le skupek poligonov. Vendar vzdušje ni vse. Igra je lahka, prelahka na najlažji težavnostni stopnji, manevrskega prostora za ponovno igranje pa ni veliko. Večino stopenj lahko naskočite kot pohoten pavijan sredi šepajočih vodnih bizonov, saj kljub velikim ritim hitro pridete do zadovoljivega zaključka. Velike stopnje in lahki nasprotniki torej niso dovolj, da igre ne bi mogli rešiti v dobrih osmih urah ali še prej. Zato predlagam, da igrate po pravilih, če želite iz igre iztisniti kar največ zabave. Srednja težavnostna stopnja (na najvišji se vam na zemljevidu ne prikazujejo pomembne točke in ne morete shranjevati položaja) in spoznavanje z nadzornim sistemom sta nujna za uspeh, ne jokajte pa ob na trenutke porazni umetni inteligenci, saj nima smisla. Igra ne vsebuje nobenih indikatorjev, kako blizu ste vidnemu polju stražarjev ali varnostnikov in če vas ti slišijo, zatorej je težavno prevzeti vlogo nekega plazilca, saj marsikdaj ne morete oceniti situacije, večkrat pa se zgodi, da vas sovrag napade ali poživini brez posebnega razloga.

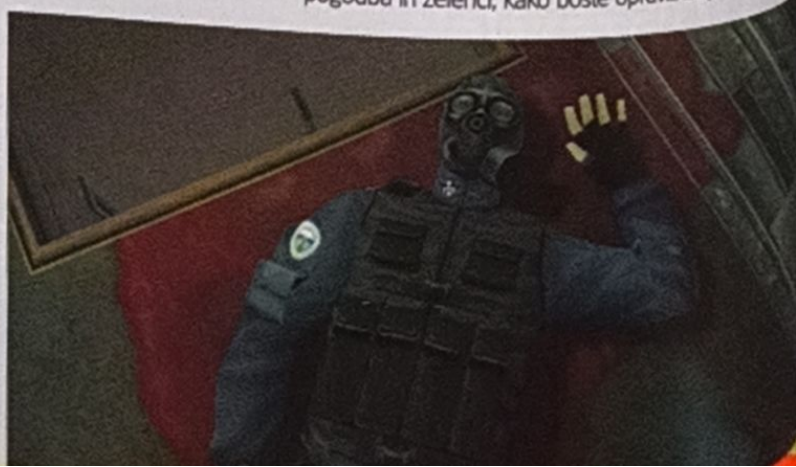
> **DOLOČENE OSEBE MORAJO UMRETI, SAJ VAS NANJE VEŽE POGODBA IN ZELENCI**

PREOBLEKA NAREDI ČLOVEKA

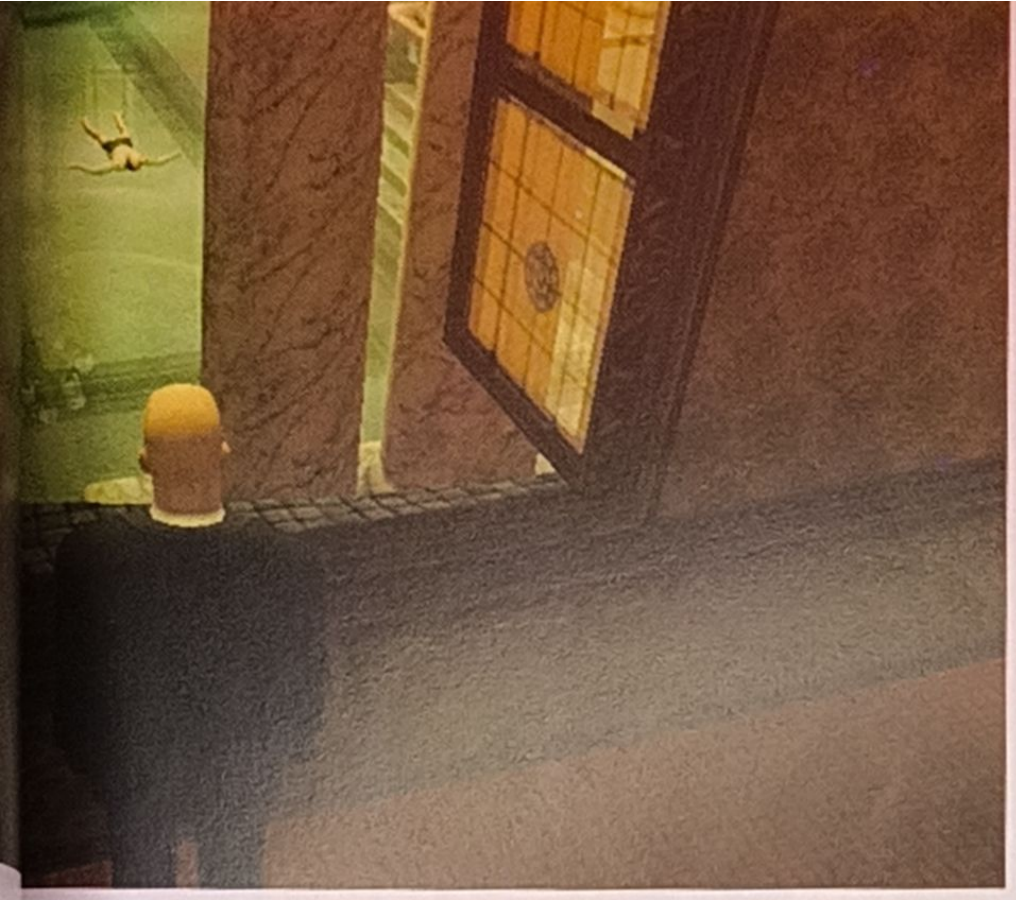
Hitman je dečko, ki kljub svoji prepoznavni pleši nemalokrat uide budnim očem varnostnikov. S črtno kodo na zadnji strani betice vsekakor ne vzbuja pozornosti, brez skrbi pa se lahko sprehaja tudi med poševnookimi mafiozi. Če odvzamemo teh nekaj šminkerskih predizpozicij, ki so razvijalcem ušle, dobimo nadvse spodobno obliko podlasičje prituhnjenega delovanja najetih morilcev. Tako se vam bo večkrat zgodilo, da boste nalogo rešili v oblačilih nekoga drugega, naj si bo to kuhar v kitajski restavraciji, zamaskirani policaj specialec, ali pripadnik katere izmed triad. Igra kot smo že omenili, ne poskuša biti linearna, saj je vsako misijo mogoče rešiti na več načinov, seveda brez izpostavljanja skupnega cilja. Določene osebe morajo umreti, saj vas nanje veže pogodba in zelenci, kako boste opravili z njimi,

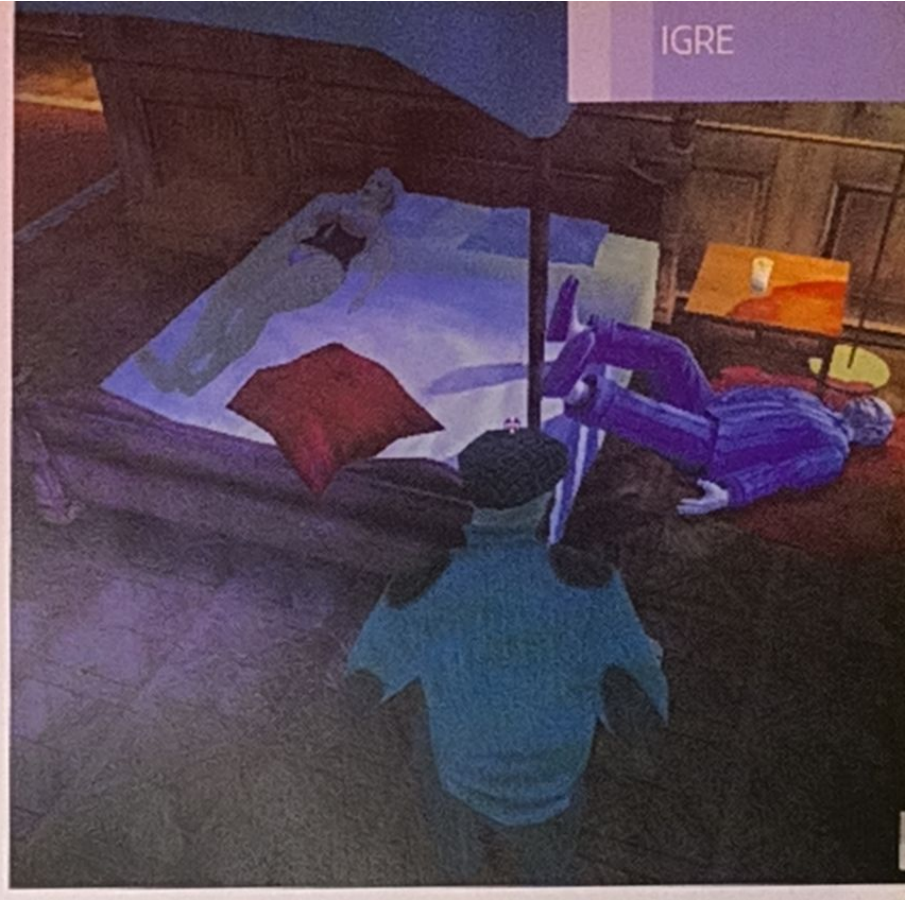
OGLEJTE SI ŠE TO...

- >> **Hitman 2: Silent Assassin** Eidos
- >> **Tom Clancy's Splinter Cell** Ubi Soft
- >> **IGI 2: Covert Strike** Codemasters



ZGORAJ LEVO "Tegale je vodka ubila, še preden sem utegnil pritisniti na sprožilec." ZGORAJ SREDINA Pogled skozi ključavnico bo zrajcal vse okuse. SPODAJ Francoski policaji še mrtvi salutirajo.





pa je popolnoma vaš problem. Tako lahko preprosto pritelovadite skozi vhodna vrata in tvegate prerešetan suknjič ali pa se priplazite za žrtev kot pijavka. Če boste žrtev posladkali s požirkom strupa, glavobolom iz ostrostrelske puške ali kanistrom bencina skozi dimnik, naravnost v goreči kamin, je vaša odločitev. Kakor koli že, večkrat bo naročilo lažje opraviti, kot pa potem pobegniti iz poslopja ali situacije, v kateri se boste znašli (razen če ne boste spet privzeto uporabili Rambovega pristopa). Ker čar igre tiči ravno v razmišljanju o tem, kako uprizoriti zločin in jo nato varno popihati, predlagamo, da se prepustite pravemu toku igre in posebej agresivnosti prilagojenemu slogu igre ne pripišete preveč pomena, čeprav bo treba včasih tudi poseči po ostrejših prijemih. Tisti, kateremu na koncu stopnje napiše, da je zaigral v slogu masovnega morilca, pač ni rojen profesionalec, smo pa tudi prepričani, da vas bo večina pristala prav pri tem načinu, saj se velikokrat zgodi, da sredi stopnje pride do zapleta, ki ga lahko reši le dobro odmerjen rafal v črevesje, krinka bo izgubljena in "poka-poka" se bo pričel na celi fronti.

ZGORAJ LEVO "Kar namakaj se, dobro se očisti za svoj pogreb."
ZGORAJ DESNO "Starega je v postelji kap zraven prelepe sobarice. Očitno bom moral nadaljevati jaz."

> **OSNOVNI OSEBNI ARZENAL NAJETEGA MORILCA VSEBUJE PRIROČNO ŽIČKO**

A "HITNEM" KOGA?

Osnovni osebni arzenal najetega morilca vsebuje priročno žičko, s katero lahko komu preprečite vstop zraka skozi ustno odprtino v sapnik in nato v pljučne mešičke. Da s tem delate dobro predvsem sebi, spet ni treba posebej poudarjati, saj rastline, kot vemo, za dihanje potrebujejo CO_2, ki ga človek pri izdihovanju sprošča. Preprečevanj naravnega procesa fotosinteze v igri ne bo malo, če boste želeli ostati prikriti očem sovražnikov. Drug pritlehni pripomoček je seveda injekcija, prepolna strupenih izločkov bog si ga vedi katere sobne rastline (otroci, ne jejte fikusov). Z dobro odmerjenim brizgom v vratno žilo bo nepridiprav hitro zaplesal ples smrti s teto Matildo in za konec pokleknil kot pri tangu, preden vam ženska s peto zakoplje po čelu. Za tiste rahlo agresivnejše pa predlagamo, da se poslužijo pištolice z dušilcem, ki bo ob pravilni uporabi vam in vaši tajnici prihranila marsikateri nadaljnji spopad z varnostniki. Jasno, orožje lahko snamete tudi s preprog in drugih talnih oblog, kjer počivajo trupla, so pa to v glavnem orožja, s katerimi boste prej naredili veliko zmede in hrupa in nase privlekli celo garnizijo povampirjenih stražarjev. Tu in tam se lahko poigrate celo s kovčkom, v katerem se skriva ostrostrelska puška, s katero lahko z dokaj veliko gotovostjo zadenete nekoga v lobanjo. Orožij je še več, od pištolice Crvena zastava pa do teroristom ljubega kalašnika – tam, kjer boste slednjega pobrali, bo zagotovo tudi dovolj priložnosti za uporabo.

UMETNA INTELIGENCA

Zgodba se odvija v obliki posameznih utrinkov, ki jih številka 47 doživlja po tistem, ko je pokasiral kar hudo poškodbo in se je znašel na tleh hotelske sobe; spomini, ki se odvijajo, pa so spomini na prejšnje naloge. Filmčki spremljajo igralca skozi igro, pred vsako misijo pa je na voljo še kratek predogled tistega, kar igralca čaka. Tukaj so razvijalci rahlo zaspali in iz prejšnjega dela serije pogrešamo boljši prikaz tarč na začetku stopenj, saj zgolj fotografije in posnet glas napovedovalke pač ne pričarajo več tistega pravega vzdušja. Med igro samo se prikazujejo tudi vmesni posnetki, narejeni s pogonom igre, kar nekaj teh pa je nemogoče prekiniti, kar prvič človek še nekako preživi, ob ponovnem nalaganju položaja pa znajo pričeti najedati hrbtenjačo. Ob vsem igranju in neusmiljenem pobijanju se boste tudi hitro začeli spraševati, če igra ni bolj dodatek kot nadaljevanje. Novosti je preprosto premalo (beri: jih skorajda ni), nekaj stvari manjka, določene pa še čakajo nekje na papirju v skicirki. Motečih je še več stvari, med njimi na primer tudi neka vsevednost bodisi agenta 47 bodisi njegovega delodajalca, saj vas igra vedno opozori, da so stražarji našli truplo in da vas sedaj v takšni in takšni preobleki iščejo, čeprav ne vi in ne vaš delodajalec tega v danem trenutku ne bi mogla vedeti. To vam v igri precej pomaga, precej lažje se je pripraviti na nevarnost in igra s tem izgubi nekaj igralnosti. Ne glede na to pa je *Hitman 2* vreden ogleda, vsaj za tiste igralce, ki jih je v preteklosti rajcala zamisel o igri, v kateri prevzamete vlogo najetega morilca, rahlo dodelanega v nekih skrivnih laboratorijih nekega sanatorija.

Tomaž "An+!" Kotnik

Min 800MHz, 128Mb RAM, 32MB grafična kartica
Opt 1,4 GHz, 256Mb RAM, 64MB grafična kartica
Na spletu www.hitmancontracts.com

78% "Razvijalcem je bila, glede na pogodbo, očitno nakazana premajhna vsota."

SPODAJ DESNO "Kam se nam tako mudi? Bazen ni odprt do desetih zjutraj!"

Kopija umora

Gre samo za kri, smrt in iztrgano drobovje.

Zgodbe vam ne bomo izdali iz zelo preprostega razloga – ni je. Nekaj misij si sicer sledi v nekem zaporedju, vendar ni niti neke posebno trdne povezave med njimi niti razloga in vedno bolj boleče jasno vam bo postajalo, da je zaplet s potovanjem skozi spomine zgolj preprost izgovor za mešanje nezdružljivih stopenj. So pa v kri namočene vmesne sekvence (na čelu z zelo filmsko otvoritvijo) impresivno kinematične in počasi gradijo cesto proti velikem finalu, kjer se agent 47 sreča z izvorom svojih ran. Niti v misijah samih ne bo manjkalo hollywoodskih vplivov, hitro boste prepoznali scene iz filmov *Se7ven* in *Leon*.

UEFA Euro 2004

ŠPORTNA SIMULACIJA *FIFA 2004* v malem, vprašanje pa je, če lahko ta posebna izdaja brca žogo z velikimi fanti, ali le z otroki v parku.

Založnik **EA Sports** Razvijalec **EA Canada**

Podobno kot takrat, ko je Gazza zajokal pred milijoni gledalcev na svetovnem prvenstvu v Italiji leta 1990, in ko je kasneje izdal "uspešnico" *Fog on the Tyne*, se je z izdajo igre *Pro Evolution Soccer 3* za vedno spremenil obraz nogometa. No, vsaj računalniškega nogometa. Sedaj si nam vsaj ni treba več gristi nohtov in čakati na letošnjo izdajo ne-inspiracijskega pogrevanja lanskoletnega žogobrca, kajti igra *PES3* je na vrhu lige in kljub ogromnemu denarnemu vložku podjetje EA ne more konkurirati. Ampak očitno jih to dejstvo ne ustavi.

Euro 2004 je v osnovi kopija igre *FIFA 2004*, z nekaj novimi prijemi, da bi igro približali novincem in olajšali igranje. Kot bi pričakovali za uradno igro prihajajočega evropskega prvenstva na Portugalskem, je v njej vseh 16 ekip, ki so se uspele uvrstiti, najnovejši dresi, postave prvih ekip in rezerv ter na obraze nalepljene prave slike igralcev. V igri je poskrbljeno tudi za navijače ostalih 35 ekip, ki se niso uspele kvalificirati na prvenstvo: tako bo slovenska reprezentanca le imela možnost igrati na evropskem prvenstvu in se odkupiti za podpovprečne predstave na zadnjih tekmah. Možnost imate igrati celoten kvalifikacijski proces, tekmovanje v finalu, lahko pa tudi naredite čisto svoj turnir s katero koli kombinacijo 51 ekip.

Občutek, ki ga dobite ob prvem stiku z žogo, je nekako brezbrižen; igra je grozno podobna predhodnici, *FIFA 2004*, s tem da je od njenega izida že preteklo nekaj časa. Žoga še vedno neprepričljivo odskakuje po igrišču, je pa navdušenja vredna ponovno uvedena možnost "On The Ball", ki omogoča vtekanje v prazen prostor. Glavna novost pa je deset novih gibov, ki jih lahko spretno uporabite med samim igranjem. Ti so odvisni od vsakega nogometaša posebej in z določeno količino vloženih ur v trening boste s spretnimi gibi gotovo navduševali prijatelje. Težava je le v tem, da ko izvedemo določen trik, ta sam po sebi nima nekega velikanskega učinka na sam potek akcije in bi na primer s podajo do drugega igralca v večini primerov dosegli bistveno več. Tega pa ne moremo trditi za nov način visokega podajanja žoge, ki z veliko mero spretnosti omogoča, da dvignemo žogo v zrak in jo natančno posadimo na glavo soigralca, ki čaka na podajo. Nekoliko je izboljšano tudi gibanje igralcev brez žoge in šprinti v prazen prostor lahko tako postanejo celo koristni.

Pa se ustavimo malce še pri zvočnih učinkih, ki pri EA Sports nikoli ne razočarajo. Tudi tokrat je tako. Resnično nas je presunil trušč gledalcev, ki je zelo spretno zlit z dogajanjem na igrišču, himne vseh držav in komentarji, ki so na mestu in se presenetljivo ne ponavljajo. Vse to da igri prav poseben čar in zvočno kuliso, ki bo naredila vtis prav na vsakega ljubitelja nogometne igre. Ne pozabimo pa na glasbo v menijih, ki gre nežno v ušesa in vas bo še bolj pritegnila k igranju. Ena izmed skladb v igri je tudi novopečena uradna himna prvenstva *Forca*, izvajalke Nelly Furtado.

Če ste že ponosni lastnik igre *FIFA 2004* ali celo *FIFA 2003*, potem si boste vsekakor naredili slabo uslugo, že s tem, ko boste spustili svoj pogled na škatlo igre *Euro 2004* in se nekako ponorčevali iz samega sebe, kajti igra ni nič drugega kot kopija teh dveh. Če vas navdušujejo velika tekmovanja, si raje priskrbite *PES3*, kajti vse kar tej igri manjka na področju grafike in sijaja, je 10-krat nadoknadeno z igralnostjo. V naših krogih vsekakor ne bi brcali žoge v nobeni drugi igri.

PCF

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **FIFA 2004** EA Sports
>> **PES 3** Konami
>> **Championship Manager** Eidos

GLAVNA Igra izgleda dobro, ampak v nasprotju s predhodnicami, to ne šteje.
ZGORAJ DESNO Žive naj vsi narodi, ki hrepene dočaaaaakat daaaaan...
SPODAJ Postavljanje igralcev je težavna naloga, ampak ko se je navadimo, postane močno orožje.

Min 600MHz, 64Mb, 32Mb 3D kartica
Opt 1 GHz, 256Mb, 64Mb 3D kartica
Večigralnost 1-8 igralcev
Web www.euro2004game.ea.com

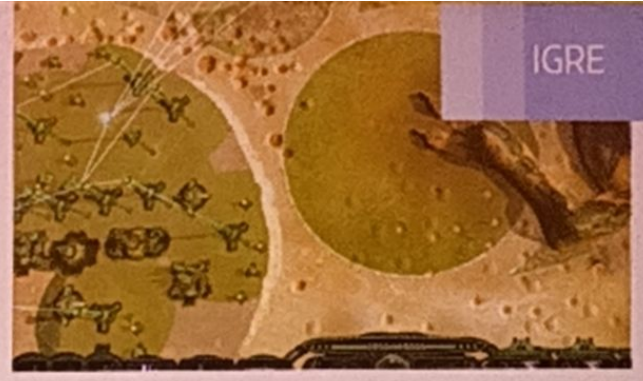
70% "Ja. Če ne bi bilo drugih žogobrcarskih iger. Ampak so. Druga liga."

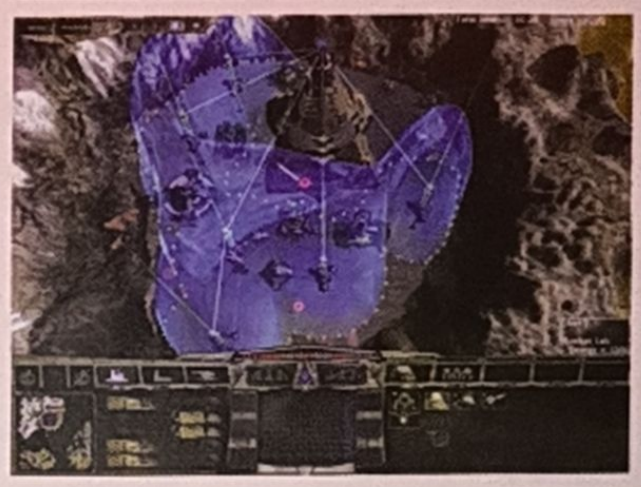
Na krilih zmag

Le pogumno fantje...

Jah vsi vemo... življenje profesionalnega nogometaša ni lahko. Ne, resnično, tistih nekaj tisoč evrov na teden, treningi trikrat na dan, vsakotedenske tekme, potolčena kolena... vse to te lahko spravi resnično na tla in ta igra... prikaže prav vse. Natančno tako kot v resničnem življenju, bo v igri vaš igralec padel v depresijo zaradi družinskih problemov, izgubil zagon in moralo, ko ga boste posadili na klop za rezervne igralce in morda celo zataval na pota kriminala (šala) ali trenerju v posmeh kupil kakšen hrib (še ena šala). Njihovo razpoloženja in samozavest pa dvignete s tem, da jih postavite v prvo enajsterico, s čemer boste dvignili tudi njihove predstave na igrišču in nivo same igre – igralci, ki niso zadovoljni, bodo igrali slabše kot tisti, ki so.

> LEP IN KOVINSKI, A NEPOSREDNO VSILJIV S POSAMEZNIMI NOVIMI ELEMENTI IGRANJA





Perimeter

REALNOČASOVNA STRATEGIJA Tomaž Kotnik se zapelje med členonožno zalego, ki vztrajno išče žužkocvetno rastlinsko območje za precej bučno opraševanje prav tam, kjer je postavljen njegov šotor.

Založnik Codemasters Razvijalec KD-LAB

V svetu, takšnem, ki ga počasi skupaj vleče, se znajdemo, in civilizacija se je pravzaprav podala v lov za edinim še neokuženim planetom v univerzumu. Neokuženim s tekmeci, neokuženim z žužki in torej popolnoma pripravljenim za neko prihodnjo civilizacijo ljudi, katere edini cilj je poseganje v naravno ravnotežje in izčrpanje vsakega planeta, da bi razvila svojo opevano nano-tehnologijo. Teraformiranje (terraforming) je proces, ki vam bo za namen pohajkovanja skozi svetove najbolj služil, opisati pa ga je mogoče tudi s pomočjo kamnoloma Pirešice, ki služi za pridobivanje materiala za slovenski avtocestni boleči križ. Jasno, da ustvarite ploščad, primerno za poselitev s tono energijskih stebrov, je potrebno poprej preluknjati površje prelepih livad, bregov in prebivališč nič hudega slutečega mrčesa.

Perimeter poskuša zapeljati v realnočasovni žanr kot čedno zavarjeni chopper na cerkveno dvorišče, takoj po končani nedeljski maši. Lep in kovinski, a neposredno vsiljiv s posameznimi novimi elementi igranja, ki naj bi bili igralcu všeč, ni pa nujno, da mu bodo, kot bi se kadečega stvora pred božjim hramom verjetno ustrašila marsikatera ženka in udarila čez hudičev motoristični produkt s paternoštrom, kot bi nemara šlo za samo življenje osuplega kaplana. OK, nabijam. Prva stvar, ki je vredna omembe, sledi. Po tistem, ko boste preživeli uvajanje v igro in njen sistem postavljanja kratko- in daljnosežnih energijskih stebrov, boste ustvarili obrambo pred vsiljivci, in tej obrambi se v igri prisrčno reče perimeter (območje). V primeru napada sovragovih kopenskih ali letečih sil lahko namreč za dobrobit civilizacije vključite obrambni energijski ščit, ki bo zavaroval vaše zgradbe, za račun za elektriko pa raje ne vprašajte. Vse v igri se vrti okoli energije, za katero vam ni potrebno čofotati po vodah, toplih vrelcih, rudnikih zlata ali zvijati oblake za vrat. Energija je preprosto tu, njen pritok pa se veča s številom postavljenih energijskih stebrov.

NANO-TEHNOLOGIJA

Enote uničenja v igri so seveda primerno podobne nekim futuristično lasersko ali raketno opremljenim vojščakom, ustvarite pa jih lahko šele po tem, ko ste zgradili komandni center, vojašnico in tako naprej. Komandni center je ključnega pomena, saj brez njega ne morete ustvariti garnizije, še več, za vsako naslednjo garnizijo posebej morate zgraditi spet nov komandni center. Po eni strani je nabor ekipe rosomahov v vojaški stan dokaj preprost in upravljanje enot poenostavljeno (samo kliknete na ekipo in takoj prevzamete nadzor nad vsemi enotami v njej, brez označevanja le-teh), po drugi strani pa je to početje zamudno. A vse to služi svojemu namenu. S poudarjanjem tehnološkega razvoja jasno pridemo tudi do boljših enot. In tukaj s pomočjo nano-tehnologije preprosto preobrazimo navadno pehoto v vozeče se naglavno-laserske stvore ali pa kasneje v metalce raket ter leteče enote. Spet stvar okusa, pride pa prav v samem boju, saj boste iz izkušenj kmalu spoznali, da je določene sovražnikove enote laže uničiti zgolj z eno vrsto teh enot. Ker lahko namembnost garnizije torej spreminjate med samo bitko ali pripravo nanjo, je to precej dobrodošla novost. V primerni situaciji tako lahko bazo branite ali napadate z raketami ali laserji, lahko s pomočjo antigravitacijske tehnologije lebdite pritlehno ali rovarite nekje više v zraku, kjer vam običajno ne morejo nizkosegajoči osebki prav nič. Enot je dovolj za eksperimentiranje.

SPODAJ LEVO "Glej France, ne boj, mesarsko klanje. Boš pesmico zložil?"

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Homeworld 2** Vivendi
>> **Age of Mythology: The Titans** Microsoft
>> **Medieval Total War** Activision

ZGORAJ LEVO Buče z laserji branijo inštalacijo pred vsiljivci.
ZGORAJ DESNO VRHNJA "Pazi, z desne zmajeva noga! Pošlji enote, da ji stopijo na mali prst!"
ZGORAJ DESNO SPODNJA Energijski ščit v polnem sijaju. Ob dotiku z njim sovražniki le izpuhtijo v atmosfero.

DOBRO, SLABO

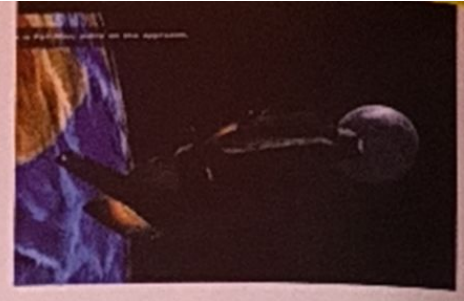
Igra se spodobno obnaša in je na prvi pogled privlačna, stopnje so izdelane natančno in z veliko domišljije, le redko katera se konča na klasičen "razvij se do obisti in prafaktoriziraj nasprotnika" način. Določene naloge vam bodo vzele veliko časa, igra pa je precej zahtevna na najvišji težavnostni stopnji, kjer vam tudi prejšnje obvladovanje umetne inteligence ne bo več šlo tako hitro od rok. Žužki so cepci, bolj ali manj se po tistem, ko se prikažejo iz svojih podzemnih prebivališč, takoj usmerijo na najbližje zgradbe, zato bo vsaj obramba teh rahlo olajšana, vedeli boste namreč, kam nastaviti obrambne stolpe, da bodo čim bolj učinkoviti; nekatera legla žužkov pa je mogoče zradirati z obličja planetov predvsem z uporabo teraformiranja. Nekako se mi v glavo prikrade zamisel, da je ključ do uspeha pač kontrola nad čim večjo površino ozemlja, nekak cilj starih realnočasovnih naslovov, kjer je ekspanzija nekaj pomenila.

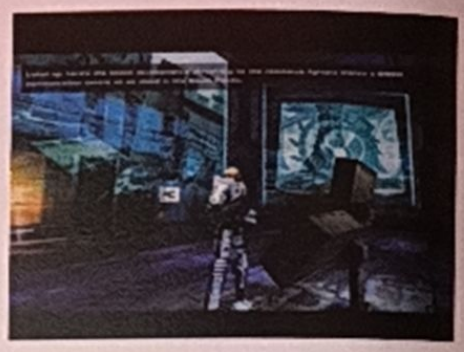
Perimeter istočasno navduši in razočara. Ni intuitiven, potrebno je, da vaši možgani potegnejo v pravo smer in igra je občasno precej zakomplicirana. Na žalost je kampanja linearno naravnana, vmesne sekvence in poslušanje zgodbe pa dolgočasno prikazano. Rešuje jo možnost igranja prek spleta in lokalnega omrežja, kjer lahko dodobra izkoristite vse njene dane možnosti, razvijalci pa se lahko pohvalijo s spodobnim poskusom praskanja po trdnih temeljih žanra.

Tomaž "An+!" Kotnik

Min	800MHz, 128Mb RAM, 32Mb grafična kartica
Opt	1.6GHz, 256Mb RAM, 128Mb grafična kartica
Večigralstvo	1-4 igralci, LAN, internet
Na spletu	http://games.1c.ru/perimeter/eng/game.html

84% "Zapihalo je precej sveže, a je prepih prehitro zaloputnil vrata."





Breed

PRVOOSEBNA STRELSKA Aljoša Hancman se ne more več spomniti, zakaj se je tako goreče boril za opis te igre.

Založnik CDV Razvijalec Brat

Ena izmed najbolj starodavnih metod ocenjevanja iger temelji na čisti matematični formuli. Prešteješ, kolikokrat si v prvih desetih urah igranja rekel "čakaj malo", pomnožiš to število s šest in zmnožek odšteješ od 100. Da ne bi publika odkrila te formule, jo prebrisano zakriješ s faktorjem naključnosti – izmeriš si na slepo iztrgano dlako izpod pazduhe in od ocene odšteješ še dobljene centimetre. Tako, zdaj veste. In ni nas sram.

Breed, znanstveno-fantastična akcijska igra, ki naj bi zmlela *Halo* in se avtoritativno usedla nanj, je začel zbirati svoje "čakaj malo" sumljivo hitro: po namestitvi si je dvakrat zapored zaželel, da se računalnik ponovno požene. Čakaj malo! Dvom v kvaliteto se vrne in okrepi takoj, ko se igra požene. Po solidnem uvodu v slogu filma *Starship Troopers* vas pozdravi vaš nadrejeni. Fant se strašno trudi, da bi zvenel zastrašujoče, očetovsko in spektakularno hkrati, izpade pa sorodno pomilovanja vredno kot tisti sivolasi in za drobec preveč posončeni napovedovalec iz serije "Najbolj spektakularni prizori, ujeti na filmski trak." Ko zine stavek "the children I was incapable of having", je zadrževanje krohota postalo prehudo zahtevno opravilo. Čakaj malo, a naj bi bila to resna igra?

OGLEJTE SI ŠE TO...
>> **Halo** Microsoft
>> **Operation Flashpoint** Codemasters
>> **Far Cry** Ubi Soft

"OPEVANI MERCURY SI DANES NE MORE PRIVOŠČITI NITI LIZANJA MAKOVKE"

GLAVNA Sledilne rakete so idealne za hitro premikajoče se tarče. Kaj pa za počasne? Samo streljaj, okej?

"V redu, ampak o grafičnem pogonu se je pa veliko pisalo in mora biti odličen," povzdigne glas Franček v zadnji vrsti. Sedi, sine, motiš se. "Ampak, čakaj malo..." Sedi, preden te do nezavesti oklofutam z lastnimi jetri. Pogon *Mercury* je brezzvezen. Količina podrobnosti, ki jih zmore pljuniti pred vaše oči, je majhna celo za standarde, ki so veljali včeraj, teksture so nenatančne, animacija pa lesena kot Bedančeva bajta. Pravzaprav bi ga bilo nemogoče postaviti ob bok grafičnemu pogonu kakšne novejše strelske igre, kot so *Far Cry*, *UT2004* ali prej omenjeni tekmec *Halo*, saj jim *Breed* po tej plati ne seže niti do sredine goleni. Morda bi opevani *Mercury* pred dvema ali tremi leti še imel za burek, danes pa si ne more privoščiti več niti lizanja makovke.

In razočaranjem kar noče biti konca. Vaši soborci so dovolj neumni, da se vam ves čas divje akcije konstantno samomorilsko nastavljajo pred merek. No, so pa vsaj toliko kolegialni, da vam sledijo tudi pod vodo, če je treba. Edina sreča (čakaj malo) pri tem je, da seže tudi nasprotnikom IQ v podobne nižine. In ko sem že omenil vodo – pod gladino se premikate praktično enako kot na kopnem – hodite po dnu in streljate, kot da se ni nič zgodilo. Če se ne bi okolica pod vodo obarvala za odtenek bolj modro in ne bi ves čas potopa izgubljali energije, ne bi niti opazili, da smo 20 metrov pod gladino. Ko plezate po lestvi, ne morete gledati naokoli, po skorajda 100% klancu pa se lahko sprehajate s takšno lahkoto, kot bi trgali marjetice v parku. Morda so to malenkosti, ampak, čakaj malo, *Breed* je želel malicati s težkokategorniki.

Ima pa *Breed* res tudi dve pozitivni plati. Prva je poveljevanje majhni četici raznolikih borcev, med katerimi lahko celo preklapljate. Samo ne jemati besede "raznolikih" preveč resno, pa bo vse v redu. Vsak sicer nosi svojo opremo (ostrostrelska puška, mitraljez, pljuvalnik nečesa modrega...), vendar so razlike med orožji premajhne. Drugi plus si *Breed* zasluži za upravljanje z vozili, ki pa dejansko so raznolika. Kegljali boste s svojimi tanki in preletavali sovražnikove položaje z vesoljskimi ladjami najrazličnejše tonaže. Sploh ne slabo.

A, čakaj malo, kaj vse to pomaga igri, ki nima duše. Odstranjevanje brez kančka domišljije oblikovanih sovragov (pazi, reče se jim "the Breed"... vsi v en glas: "uuuuu!") je že z mitraljezom prav zanimivo dolgočasno, ampak to, da je avtorjem uspelo narediti nezanimivo celo uporabo ostrostrelne puške, je pa pravi uspeh.

Igra ima po eni strani smolo, da se je o njej pred izidom veliko govorilo in tako so se nam pričakovanja zgradila nekje v oblakih. Po drugi strani pa je *Breed* preprosto slaba igra, ki bi padla nizko in si odprto zlomila tilnik, tudi če bi letela bolj pri tleh. Za kakšen dan vas bo zabavala, pa še to običajno ne na tistih mestih, ki so jih imeli v mislih avtorji. Čakaj malo.

Aljoša Hancman

Min 1 Ghz, 256Mb RAM, 32Mb T&L 3D kartica
Opt 1.4 Ghz, 512Mb RAM, 64Mb T&L 3D kartica
Večigralstvo 1-32 igralcev, internet in LAN
Na spletu www.breedgame.com

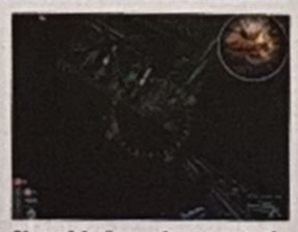
48% *Sedem krat šest je 42, minus 11 centimetrov je 53. 100 minus 53 pa je 47.

Nasloni se mi na ramo

Tipke za nagibanje levo in desno ne smejo manjkati v tovrstni igri.

Čeprav je *Breed* odrašćal skupaj z igrami, ki na veliko izkoriščajo nagibanje izza vogalov, pa ubožec nekako ni najbolje zapopadel koncepta. Vaš prvi odziv na nagib bo presenečenje, drugi bo izguba orientacije, tretji odziv pa je povsem odvisen od vašega smisla za humor. Vaš lik bo namreč veliko telovadil in malo storil.

V varnem zavetju.



Skorajda še vedno v zavetju.

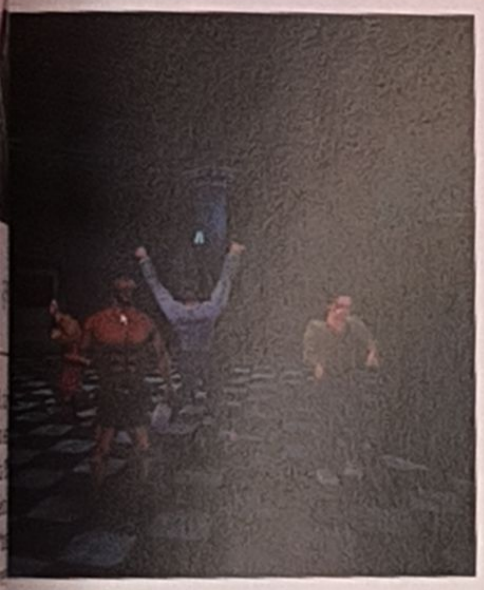
ZGORAJ Bitke se večkrat prenesejo iz zraka na tla, kar nam je pravzaprav zelo všeč. SREDINA Človek z Glasom. Kakor hitro bo odprl gobec, vas bo sililo na smeh. SPODAJ Pilotiranje je največji adut igre. Uživajte, dokler traja.

Hellboy
Asylum Seeker

Raje vi kot mi.

Založnik Dice Multimedia Na spletu www.dice.nl

Briljanten primerek marketinga – film je zunaj, dajmo ponovno izdati še igro. Pojavi se problem: igra je stara 4 leta, naredilo jo je podjetje Cyro in s svojo porazno komičnostjo je dobila mesto med "legendami". Živeti s takšnim slovesom je bil vedno določen izziv, ampak pri *PCFormatu* smo počaščeni, da lahko poročamo, da igra *Hellboy* prinaša ostudno zgodbo, nepomembne uganke in, v kar smo stoodstotno prepričani, najslabši bojni sistem, ki ga je kadar koli zasnovala človeška roka.



Na žalost, ti prijemi zmanjšajo možnosti, da bi igro sploh zaigrali do konca – 300 ali več neučinkovitih zvokov udarcev je potrebnih, da knockoutiramo nasprotnika, ob čemer upade tudi najbolj zakrknjen občutek post-moderne ironije. Še posebej takrat, ko je vse skupaj že dodobra zrahljala ostudna grafika, divje raztreseno zaznavanje trkov in seveda konstantno padanje na namizje Windows. Že to, da je igra sploh kdaj pristala na prodajnih policah, je čudež; da je bila ponovno izdana pa smrdi po delu samega Hudiča in najbolje bo, da se ji ne približate. Posvarili smo vas.

Min 800MHz, 256MB, 32Mb 3D kartica

Opt 1 GHz, 256MB, 64MB 3D kartica

Večigralstvo Ne

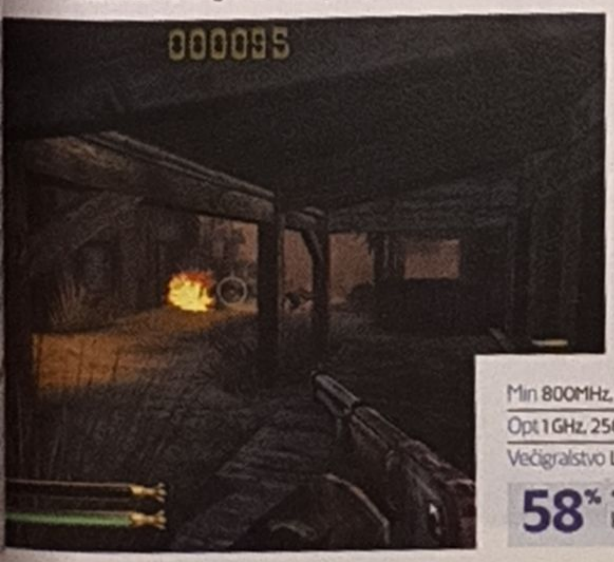
9% "Najslabša igra leta, v vseh mogočih pogledih. Hura!"

Dead Man's Hand

Torej, povej mi, se počutiš srečnega?

Založnik Atari Na spletu www.dead-mans-hand.com

Prav zanima nas, zakaj ni na trgu več strelskih iger, postavljenih v čas osvajanja divjega zahoda. Ni nikakršnega pomanjkanja filmov, ljubiteljev le-teh, strelnega orožja in ne potrebujemo licence za kotaleče se grmovje – zagotovljen zaslužek, seveda. Na žalost ta cenejša igra, ki jo ponuja Atari, ne izgleda kot nekakšna inspiracijska odskočna deska za nove igre te vrste: jemlje namreč več navdiha iz cirkuškega streljanja v tarče kot katera koli Morriconejeva mojstrovina, in vas postavi na dokaj fiksirane tirnice skozi klišejske lokacije, ki so do vrha polne stereotipov – streljanja izza sodov, prevrnjenih miz in z oken drugega nadstropja. To "zažge" bolj v arkadnem smislu, a je popolnoma neprivlačno, saj proda ves čar v slogu "I-am-Clint" v prid nekaj brezzveznih arkadnih vložkov, ki vas nagradijo za streljanje steklenic na ograji.



Večigralnost v igri tudi ni na visokem nivoju, z nekaj nadležnimi mapami in z nelepo grafiko, ki vas bo nenehoma spominjala, da obstajajo na isto tematiko tudi bolj dodelani in bolj privlačni modi za *Half-Life*.

Min 800MHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica

Opt 1 GHz, 256MB, 64MB 3D kartica

Večigralstvo LAN/Internet, 8 igralcev

58% "To je OK Corral, ki se ga boste kmalu naveličali."

MIMOGREDE IZŠLE SO TUDI TE IGRE

FAST LANES BOWLING

Založnik Enlight
Na spletu www.enlight.com

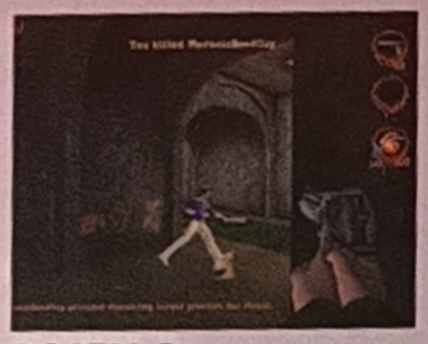
Se iskreno opravičujemo, ampak preprosto ni načina, da bi povedali to bolj prepričljivo: to je kegljanje. Resnično slabo kegljanje, brez vsakršnih navodil, z najbolj strašansko kockasto grafiko, ki je oropano še tako sadistično formirane zabave. Izberete "komičen" lokal, nato "odštekano" kroglo, podirate "zabavne" keglje, in nato vstavite lastno glavo v kanal, od koder se vrača vaša vržena krogla. Začetniki bodo obupali, še preden bo krogla na polovici kanala, ljubitelji tega športa pa bodo izlivali solze nad tako slabo digitalno podobo.

Min 800MHz, 64Mb, Geforce 2

Opt 1 GHz, 128Mb, 32Mb 3D kartica

Večigralstvo Ne

20% "Dolgočasna zadeva, narejena na skrajno boleč način. Izogibajte se ji."



POSTAL 2 SHARE THE PAIN

Založnik Whiptail Interactive
Na spletu www.adventurecompanygames.com

Z novimi prijemi, kot so uporaba mačk namesto dušilca, uriniranje na mrtvoiđoče in umor Garya Colemana, je igra *Postal 2* vedno prinašala neprijeten občutek ob igranju in s to novo različico so lestvico pomanjkanja okusa spustili še niže. Poleg stenskega postra, ki je pravzaprav A4 posnetek ženske, ki stoji na volvu, smo dobili zdaj še večigralnost, ki je tukaj samo za to, da demonstrira, kako slaba je pravzaprav grafika. Nakup ni potreben.

Min 800MHz, 128Mb, 16Mb 3D kartica

Opt 1 GHz, 512Mb, 128Mb 3D kartica

Večigralstvo LAN/Internet, 8 igralcev

52% "Nekaj preproste zabave, a ne maramo tako ceneno nespodobne zgodbe."

CRICKET 2004

Založnik EA
Na spletu http://uk.ea.com/product_spec.asp?id=2750

Juhu, kakšna sreča, spet ena igra EA Sports. Kot ponavadi je avtorje zaneslo in so naredili igro, kjer se predvideva, da vsi tolčemo po žogici s ploščatim kijem že od rojstva. Poleg tega prinaša ta presenetljivo grobo brušena igra kombinacijo nesmiselnega ravsanja s kompleksnim kontrolnim sistemom in zoprno hroščatost. Je precej počasna, kar vodi v paralizacijo možganov. Po drugi strani je igra realistična in ob številnih tehnikah bodo zadovoljni vsi ljubitelji serije in bodo ob njeni globini kar dolgo zdržali za računalnikom.

Min 800MHz, 64Mb, 32MB 3D kartica

Opt 1 GHz, 128Mb, igralni plošček

Večigralstvo Ne

64% "Samo za prave ljubitelje športa, pa še to samo za potrpežljive."

SCHISM II CHAMELEON

Založnik The Adventure Co
Na spletu www.schizm2.info

Ponovno smo naleteli na dokaz, da lahko dobra grafika zakrije prav vse. Ta odlično pozlačen človeški iztrebek napolni vaš trdi disk s tremi CD-ji dobre grafike, a spodleti pri zakritju grozljivo mučnih in nesmiselnih ugank. Igra prinaša serijo neumnih, težkih in boleče dolgočasnih nalog v smislu pritiskanja na gumbe, ki vas bodo nedvomno odvrnile od igranja. Zgodba sama je kot trikrat destilirana odpadna voda in je v stilu GCSE art projekta. Raje igrajte *Tetris*.

Min 800MHz, 128MB, 64Mb 3D kartica

Opt 1 GHz, 256MB, 128Mb 3D kartica

Večigralstvo Ne

19% "Lahkotno za veše oči, a se raje zabavajte s praskanjem zenic."

Half-Life 2

Half-Life 2 še ni dostopen, orodja za izdelavo modelov in predmetov v igri pa so. Valve se je povezal s podjetjem Avid, mojstri treh dimenzij, ki so odgovorni za posebne učinke v trilogiji _Matrix_ in animacijami v _AniMatrix_.

S temi orodji lahko Valve obljubi doslej še nevideno količino podrobnosti likov v igri. Pokazali vam bomo programsko opremo, ki so jo uporabili in je sedaj tudi prosto dostopna prav vsakomur.

SOFTIMAGE XSI EXP

SPOZNAJTE ORODJA, S POMOČJO KATERIH SO PRI VALVU USTVARILI *HALF-LIFE 2*. BODITE USTVARJALNI.

Valve s *Half-Life 2* dviguje standarde. Ne le, da bo igra vsebovala spoštovanja vredno grafiko in nečloveško dobre posebne učinke, ki bodo dodobra izsesali najnovejše grafične kartice s podporo za DirectX 9, avtorji so vložili ogromno denarja in časa tudi v razvoj realističnih likov: nekaj, kar veliko razvojnih ekip danes preprosto spregleda.

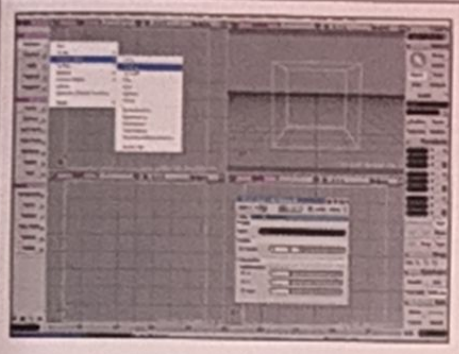
Del tega razvoja je vključeval posvete s psihologom Paulom Ekmanom, ki je več kot 20 let raziskoval obrazno mimiko človeka. Vso pridobljeno znanje je Valve vključil v nov projekt, tako da ima vsaka oseba 25 obraznih mišic, s katerimi je mogoče manipulirati in tako realistično prikazati katero koli občutje. Razvijalci upajo, da bodo s tem v igralcu zdramili čustva in bo ta začel intenzivno sočustvovati z liki v igri.

Da bi zgradili te zapletene modele likov so se Valve za pomoč obrnili na Avid, podjetje, ki so ga drugi razvijalci iger doslej ignorirali, čeprav veljajo za mojstre programov *Maya* in *3dS Max*. Verjetno ste že videli posnetke iz igre *Half-Life 2* in precej prepričani smo, da vam ni treba razlagati, kako fantastično izgledajo.

V tem vodiču vam bomo pokazali osnove Avidovega programa *Softimage XSI EXP for Half-Life 2*, ki ga lahko snamete s spletne strani **www.softimage.com** ali pa počakate na naslednji mesec, ko vam bomo program zapisali na disk in ga priložili reviji. V vodiču smo predvidevali , da nimate izkušenj z modeliranjem.

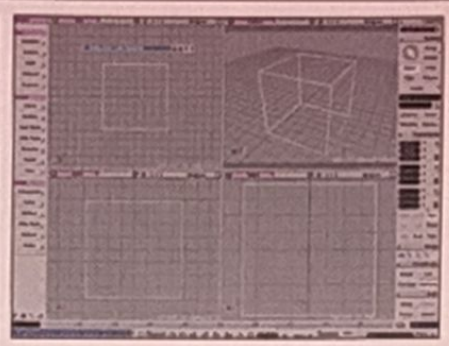
// PRVI KORAKI V XSI EXP

Preden se lotimo zares razburljivih stvari, se naslonite nazaj in spoznajte osnove.



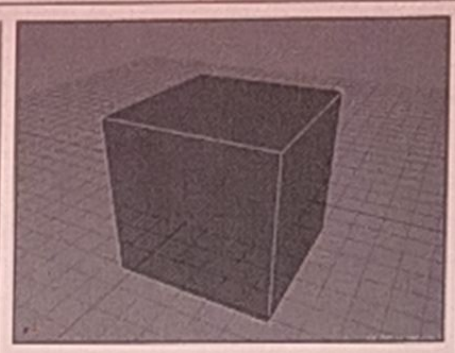
01 IZDELAVA OSNOV

Ko ste enkrat namestili in pognali XSI, vas bo pozdravil klasičen 3D oblikovalski paket. Če pred tem še niste uporabljali kakšnega, zna ta delovati precej zastrašujoče. A samo brez panike, takoj se boste počutili kot doma. Da bi začeli s prvim modelom, najprej zaprite okno **Netview** in zgoraj levo kliknite na **Primitive→Polygon Mesh→Cube**. Voila, v vseh oknih se prikaže kocka.



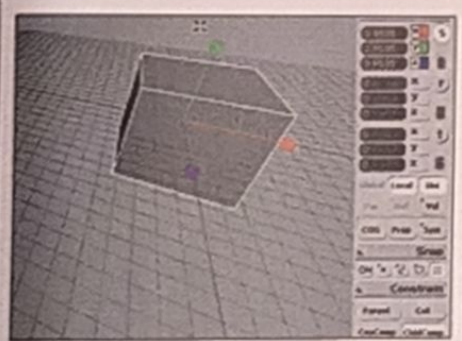
02 POGLED NA OBJEKTE

Velikost kocke lahko spreminjate v okencu z lastnostmi, ki se samodejno odpre pri izdelavi katerega koli osnovnega objekta. Z držanjem tipke **[Shift]** med premikanjem drsnika za velikost boste lahko bolj natančni pri nastavitvah, velikost pa lahko vtipkate tudi ročno. Pritisk na **[Z]** in **levi klik** miške vam omogočata premikanje po oknih, medtem ko kombinacija tipke **[Shift]** in **levega** ali **srednjega gumba** miške pomeni približevanje oziroma oddaljevanje pogleda.



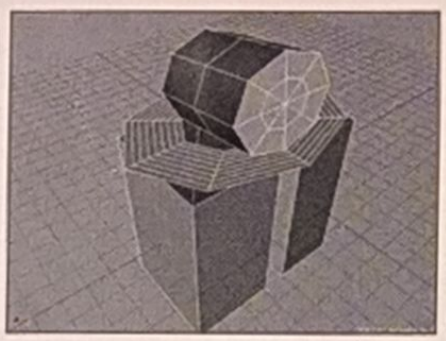
03 ALTERNATIVNI POGLEDI

Vsakega izmed pogledov na svet lahko povežete s katero koli osjo, tako da kliknete na vijolično ozadje na vrhu vsakega okna. Mogoče je tudi določiti, kako se v vsakem oknu objekti izrisujejo: pri načinu "Camera view" kliknite **Wireframe** in izberite **Realtime Shaders** iz spustnega menija. Kocko lahko v "Camera view" vrtite z držanjem tipke **[S]** in **desnim gumbom** miške. Držanje **srednjega gumba** vam omogoča potovanje po 3D svetu.



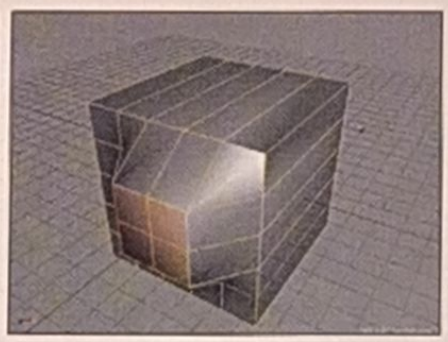
04 MANIPULACIJA S KOCKO

V meniju **Transform** na desni strani boste videli tri gumbe **[S]**, **[R]** in **[T]**, ki vam omogočajo nastavljanje velikosti, rotacije in položaja izbranega objekta. Označite kocko (v žičnatih pogledih bo postala bela), kliknite na **gumb R** in preverite **osi x**, **y** in **z** s kombinacijo tipke **[Shift]** in **desnega gumba**. Kocko lahko rotirate okoli katere koli osi z uporabo treh gumbov miške. **Skaliranje** in **translacija** potekata podobno.



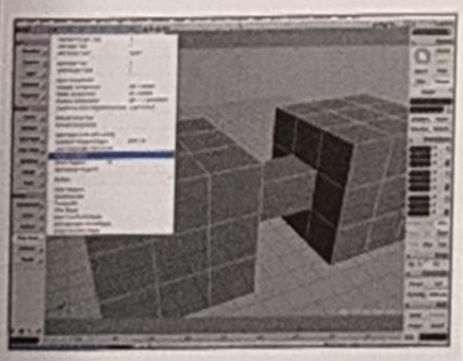
05 RAZLIČNE OBLIKE

Do sedaj bi morali že samozavestno obvladovati skaliranje, rotacijo in premikanje objektov ter brez težav drseti skozi različne poglede na svet. Z uporabo različnih osnovnih objektov je mogoče postavljati na sceno tudi za odtenek bolj zapletene objekte, kot so cilindri in sfere. Ko boste imeli na sceni več posarneznih objektov, boste odkrili uporabnost **gumba za sceno** v meniju **Select** pri spreminjanju lastnosti prej ustvarjenih oblik.



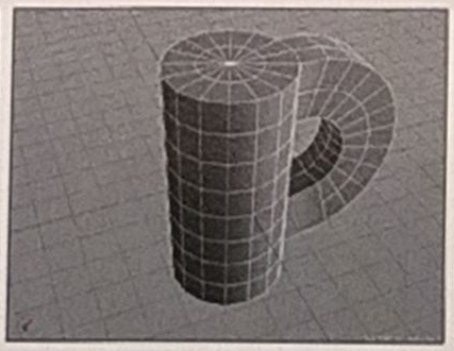
06 DELITEV POVRŠIN

Delitve (subdivision) so ekstremno pomemben del procesa izdelave modela, saj boste z njihovo pomočjo z lahkoto ustvarjali kompleksne oblike. Ustvarite kocko kakršne koli velikosti in nastavite vrednosti **U** in **V** na **5**. Pritisnite tipko **[U]** in izberite **4 delitve** na eni strani kocke z **desnim gumbom miške**. Nove dele lahko sedaj spreminjate tako kot vse osnovne oblike. Bodite pa pazljivi, da z zapletenostjo ne boste pretiravali, saj je take objekte zelo težko teksturirati.



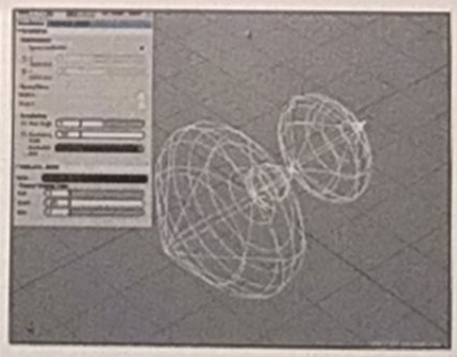
07 ZDRUŽEVANJE OBLIK

Ustvarite novo sceno z **dvema kockama** in vrednostjo **3** za **U** in **V**. Označite obe kocki in kliknite na **Create→Poly.Mesh→Merge**: to pod gumbom za sceno ustvari nov objekt, ki se imenuje polymsh (to je samo ime in ga ne morete spreminjati). Označite nov objekt, pritisnite **U** in izberite **dve delitvi** na ploskvah kock, ki sta obrnjeni ena proti drugi. Da bi prišlo do združitve, kliknite **Modify→Poly.Mesh→Bridge Polygons**.



08 IZVLEČENJE STVARI

Ustvarite **cilinder** s **polmerom 2**, **višino 8**, ter vrednostima **U 16** in **V 8**. Pritisnite **U** in v desnem pogledu izberite **zgornje štiri srednje poddele**. Izberite **Modify→Poly.Mesh→Extrude along axis**. V novem oknu spremenite vrednost **length** na 7 in izberite **10 delitev**. Ostanite v **novem okencu z lastnostmi**, kliknite **transform** in spremenite **vrednost x** pod rotacijo na **15**. Zdaj lahko nastali ročaj združite s cilindrom s pomočjo metode opisane v koraku 7.



09 ZAVOJI IN KROGI

Bolj kompleksne oblike lahko ustvarite z risanjem **diagramov NURBS**. Izberite **Create→Curb→Draw CV NURBS** in v pogledu od spredaj narišite vijugasto črto. Označite jo in izberite **Create→Surface→Revolution Around Curve** in izberite črto. Drugačne rezultate lahko dobite z uporabo možnosti **Revolutions Around Axis**: tako kot z osnovnimi oblikami, lahko manipulirate tudi s temi. V osnovne oblike jih spremenite z ukazom **Create→Poly.Mesh→NURBS to Mesh**.

PA OMEJITVE XSI EXP?

Kako drugačen je XSI EXP od svojega večjega, zajetnejšega brata?

Softimage XSI for Half-Life 2 **ima, tako kot denimo *Maya PLE* in Discreetov *G-Max*, vgrajene določene omejitve, da programa ne bi bilo mogoče uporabiti v komercialne namene, kljub temu pa se bo ob njem lahko vzgajala nova generacija 3D umetnikov. Tako za podjetja, kot za uporabnike je to situacija, kjer vsi zmagajo.**

Ob najočitnejše omejitve boste trčili pri postopku renderiranja. Vse renderirane slike so označene z vodnim žigom in omejene na velikost 510 x 510 pikslov. Podobno je renderiranje v predogledu omejeno na 400 x 300 pikslov, proces pa je omejen na en sam procesor. Druga večja umetna zapreka je možnost izvažanja samo v Valvov format za modele SMD z največjim številom trikotnikov postavljenim na 4.000 za vsak model, na srečo pa ni omejitve pri številu trikotnikov, ko shranjujete model v običajno datoteko *XSI EXP*. Vendar pa tega formata ne bo pogoltnil noben drug Softimagov izdelek. Še nekaj manjših omejitev obstaja, vendar, gledano kot celota, v bistvu ni prevelike razlike med to in komercialno različico.

BLIŽNJICE

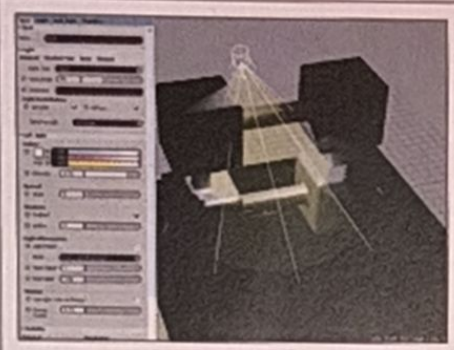
Pametneje in hitreje od uporabe miške.

Tako kot vsaka druga aplikacija, tudi *XSI* podpira standardne bližnjice na tipkovnici, ki bodo znane večini uporabnikom. Med naše najljubše spadata [CTRL+Z], ki razveljavi zadnje dejanje (zelo koristno, ko se znajdete v izgubljeni situaciji), ter že ponarodela [CTRL+S] za hitro shranjevanje. Obstajajo tudi ostale standardne bližnjice, kot sta kopiraj/prilepi in kombinacije za izbiranje. Tukaj je seznam najbolj uporabnih bližnjic za *XSI*:

[1-4]
Preklop med glavnimi orodji
CTRL + [1-4]
Preklop med sekundarnimi orodji
Tipka 5
Aktiviraj brskalnik
Shift + 5
Aktiviraj Netview
Tipka 6
Aktiviraj nadzor plasti
Preslednica
Aktiviraj orodje za izbiranje
R
Aktiviraj orodje za Raycast izbiranje poligonov
X, C in V
Aktiviraj skaliranje, rotacijo in translacijo
Z
Orodje za premikanje in približevanje
S
Orodje za rotacijo in navigacijo
Q
Aktiviraj hitro renderiranje

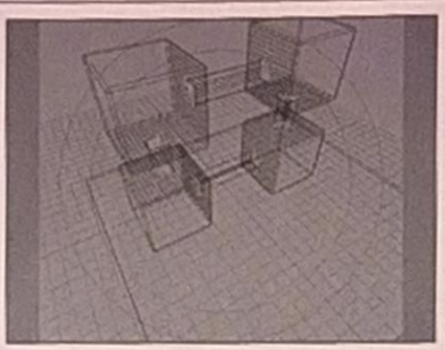
// TESKTURIRANJE IN OSVETLJEVANJE OSNOVNIH OBLIK

Vbrizgajte vašim stvaritvam življenje z naprednim osvetljevanjem in teksturiranjem



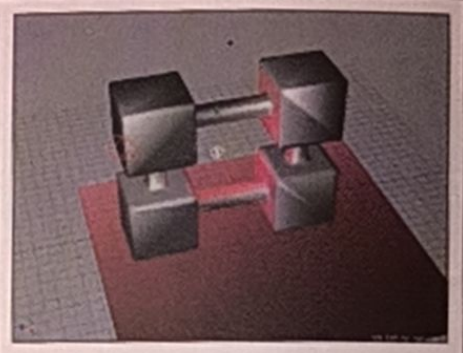
01 USTVARJANJE LUČI

Preden začnete nanašati teksture na vašo sceno, je priporočljivo, da postavite še kakšen vir svetlobe, da bo renderiranje potekalo kot je treba. Ustvarite novo sceno z različnimi osnovnimi oblikami in kliknite **Get→Light→Spot**. Usmerjeni svetlobi lahko določite različne lastnosti, kot so barva, svetlost in kot stožca. Zaenkrat bo dovolj, če zgolj vklopite sence in nastavite vrednost **umbra** na **0**. Pojavile se bodo ostre sence na objektih.



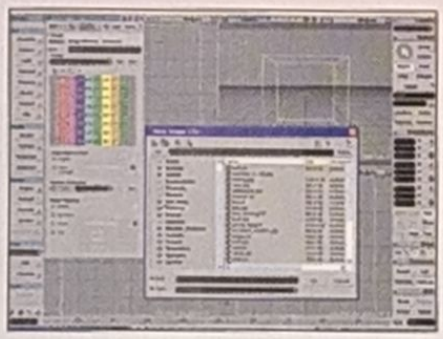
02 PREMAKNITE LUČ

Najlažji način premikanja kamere in luči je v 3D pogledu. Pojdite v celozaslonski 3D način in kliknite **Camera→Spot Lights→Spot**. To vas bo postavilo v perspektivo kamere in kamor koli se boste premaknili, bo proglašeno za nov položaj usmerjene luči. Kroga predstavljata zunanjo in notranjo mejo luči. Pritisnite **[S]** in z uporabo **gumbov miške** najdite kot, s katerim boste zadovoljni. Vrnite se v standarden pogled in izrišite sceno.



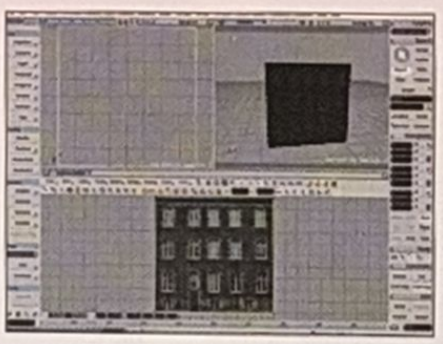
03 TOČKOVNA LUČ

Preprosto luč lahko ustvarite s klikom na **Get→Light→Point**, kar ustvari svetlobo, ki se širi v vse smeri in ji zato ni potrebno nastavljati določenih lastnosti. Razen tega pa delate z njo zelo podobno kot s prej omenjeno lučjo. In, tako kot vse ostale predmete, lahko tudi točkovno luč premikate s pripadajočimi orodji, nobene potrebe pa ni za rotacijo. Tako kot pri ostalih korakih tega vodiča, se tudi tu izplača ustaviti in izdatno eksperimentirati.



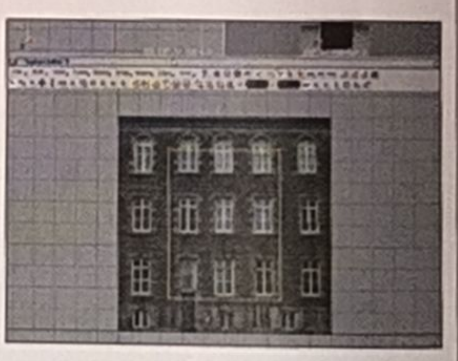
04 TEKSTURE

Ko smo postavili osnovno razsvetljavo, se lahko končno lotimo teksturiranja objektov. Pritisnite **[3]**, da vstopite v **način Render** in meniji na levi se vam bodo spremenili. Označite objekt in izberite **Get→Texture→Image**; kliknite **yes** v dialogu **Shared Material**, če se pojavi. V okencu s slikami kliknite **New→New From File.** *XSI* že vsebuje lepo zbirko tekstur, lahko pa poljubno dodajate tudi svoje teksture ali slike.



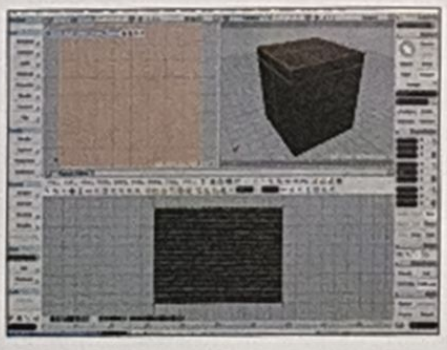
05 ŠE VEČ TEKSTUR

Izberite eno izmed tekstur, kot je **building.jpg**, in kliknite **OK**. Vrnite se v okno s slikami in kliknite drugi **gumb New** poleg okvirja za projekcijo tekstur. Izberite **Planar XY**. Tako boste popolnoma naključno nanesli teksturo na eno ploskev izbranega osnovnega objekta. Izberite **Texture Editor** v **oknu C** in s srednjim gumbom kliknite na gumb za maksimiranje ter tako raztegnite okno na dnu. Izberite **Texture Mode** v **3D oknu**.



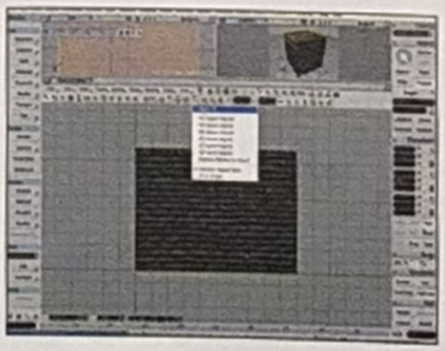
06 OBDELAVA TEKSTUR

Odklikajte v **Texture Editor**, malo oddaljite pogled in potegnite čez teksturo okvir, da označite vse 4 točke kocke. Kvadrat lahko zdaj prosto prilagajate teksturi. Uporabljate tipke **[X]**, **[C]** in **[V]** za skaliranje, obračanje in premikanje teksture preko objekta. Z nastavljanjem projekcijskega pogleda teksture lahko pridete do bolj natančne transformacije slike. V okno z lastnostmi teksture se vrnete s pomočjo **Modify→Texture→building.jpg**, ali kar kolii ste že uporabili za teksturo.



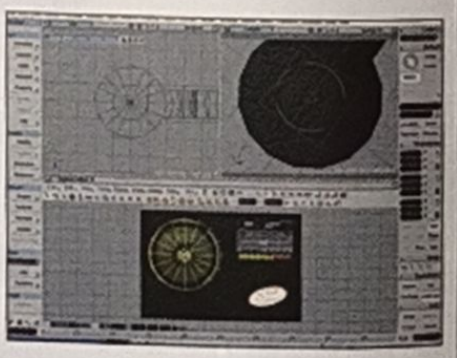
07 VEČ TEKSTUR HKRATI

Na vsako osnovno obliko lahko nanesete eno samo teksturo. Če želimo tej sliki dodati streho, moramo ustvariti novo kocko s teksturo **tillable_roof.jpg**. Tekstura strehe se doda podobno kot smo omenili prej, le da bo treba morda tole malo zmanjšati. Uporabite **orodje Raycast**, gumb **[U]**, v 3D prostoru in izberite vrh strehe. V **Texture Editorju** kliknite **View→Show Selected**, najdite gumb **planar subprojection** in izberite **best fit**.



08 ORODJA PROJEKCIJE

Tekstura za streho je močno pomanjšana. Spreminjanje lastnosti v ravninski projekciji in nanašanje na 3D teksturiran pogled je najhitrejši način prilagajanja tekstur. Glede na samo postavitev scene boste morali občasno teksture tudi obračati. Po tej metodi lahko nanašate teksture na posamične ali deljene površine; nanašanje na površino je odvisno od njene oblike, prilagajate pa se lahko z različno oblikovanimi orodji za projekcijo (plosko, cilindrično, sferično, konturno).



09 TEKSTURE IN POVRŠINE

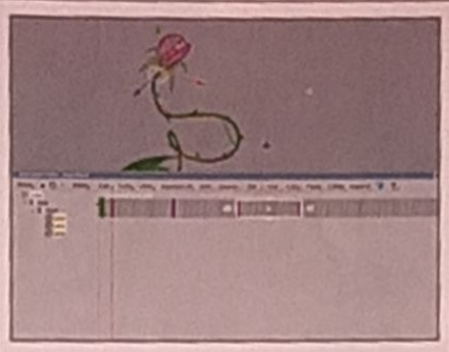
Uporabite objekt, ki ste ga ustvarili v koraku 8 in nanesite nanj **boombox-.1.jpg**. V projekciji tekstur kliknite **New→UV**, nato odprite **urejevalnik tekstur** v **oknu C**. Uporabite **orodje Raycast** in izberite srednji krog poligonov na vrhu cilindra. V **Texture Editorju** kliknite **View→Show Selected** in izberite **planar subprojection→best fit** ter prilagodite velikost. Ostale slike nanesete na teksturo na podoben način, bodite pa pazljivi, da imate izbrane pravilne poligone.

// LIKI IN ANIMACIJA

Celo z najbolj zapletenimi orodji v *XSI* boste zlahka upravljali.

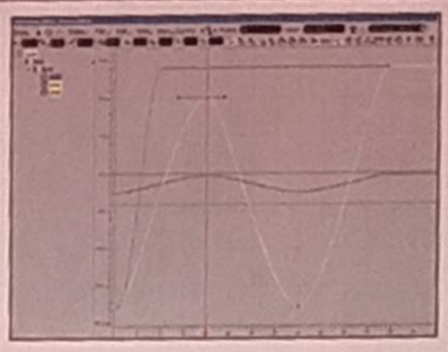
01 KLJUČNE SLIKE

Osnovno animacijo lahko dosežete z metodo ključnih slik. Odprite sceno **ANI_e1_Snack** in označite kocko tik pod usti rastline. Koraki animacije so zapisani na časovnem traku na dnu zaslona: prepričajte se, da je nastavljena **slika 1 (frame)**. Prepričajte se, da so v **orodju translate** izbrane **vse tri osi** in premikajte rastlino naokoli. Da zapišete trenutni položaj kot ključni v animaciji, pritisnite **[K]** in premaknite drsnik na **sliko 10**. Ponavljajte te korake z rastlino vsakič v novem položaju.



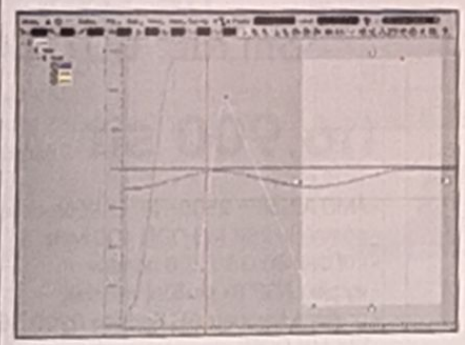
02 NADZOR SLIČIC

Pritisk na **[0]** vas bo prestavil v **urejevalnik animacij**. V tem novem oknu izberite **Editor → Dopesheet**. Tukaj lahko vidite vse ključne slike, ki ste jih ustvarili, zbrisali ali spremenili podobno kot vidite vse ostale lastnosti v XSI. Predstavljajo jih vijoličaste oznake: izberite tisto na **koraku (frame) 10** in jo povlecite na **korak 20**. Z uporabo tega orodja boste spoznali, kako preprosto je manipulirati z animacijami. Če te postanejo preveč kompleksne, se lahko premikate po urejevalniku s pomočjo tipke **[X]**.



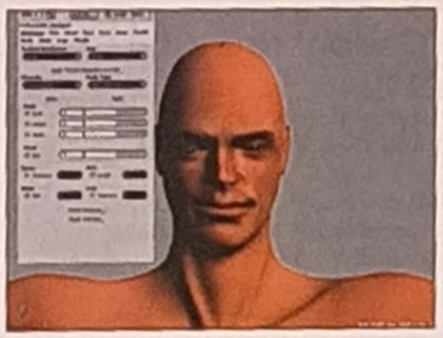
03 UREJANJE ANIMACIJ

Ostanite v **urejevalniku animacij** in kliknite **Editor → FCurve Editor**. Tako animacijo ločite glede na položaj v prostoru v odvisnosti od časa. Po **celotni osi X** lahko vidite dokaj linearno transformacijo. Povlecite **časovni trak** na položaj sličic med **1** in **20** in ustvarite novo ključno sliko. Te predstavljajo modre oznake in jih lahko vlečete tako po času, kot po osi x: na ta način boste pospešili gibanje rastline.



04 INTERPOLACIJA KRIVULJ

Krivuljo animacije lahko spremenite v linearno, konstantno ali standardno interpolacijo z gumbom za krivulje. Lastnosti krivulje lahko poljubno spreminjate z držanjem tipke **[Q]** in vlečenjem miške preko področja grafa s pritisnjenim **desnim gumbom**. Isti prijem lahko uporabite tudi za stiskanje in raztegovanje krivulje ali transformacijo celotne izbire v prostoru. Videli boste tudi, da lahko določeno izbiro kopirate ali prilepite kamor koli v urejevalniku.

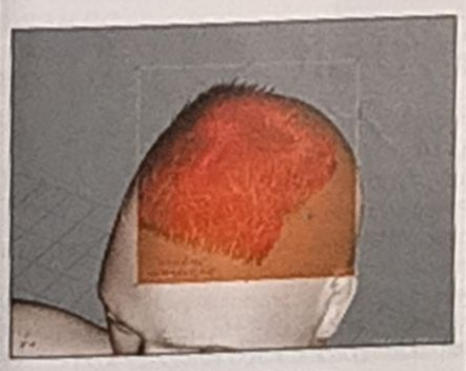


05 DVONOŽNA STVARITEV

Postavite novo sceno in poklikajte **Primitive → Model → Character man.** Tako se samodejno ustvari model človeka (v žargonu "human biped"). V okencu z lastnostmi boste našli kopico stvari, ki jih lahko poljubno spreminjate: izraz na obrazu, velikost mišic in podobno. V trenutnem oknu mu lahko ustvarite tudi teksturirane lase, a pustimo ga zaenkrat plešastega. Bodite pazljivi pri tem, kako močno spremenite model – ustvariti grozljivo pošast je zelo enostavno.

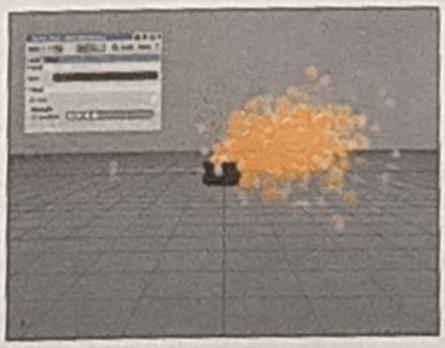
06 DODAJANJE LAS

Izberite model človeka in s tipko **[U]** vklopite **orodje Raycast.** Označite del glave ali obraza, kamor želite nanesti lase ali brado. Pritisnite **[CTRL + 4]** in kliknite **Create → Hair → From selection**. V odprtem oknu je mogoče nastaviti cel kup lastnosti. V **glavnem meniju** kliknite **Modify** in povlecite z miško čez lase, da jih podaljšate. Zdaj kliknite **Modify → Comb → Along X axis**: s tem boste osebi lase počesali na eno stran.



07 SPREMINJANJE LAS

Barvo las lahko spreminjate z uporabo **orodja shader**. Barvate lahko cele šope las. Morda ni slaba ideja zatemnitev **vrednosti Specular**, saj bo tako lik izgledal, kot da si je lase enkrat ta teden celo umil. S posameznimi lasmi manipulirate s tipko **[M]** – to je še posebej koristno na zadnjem delu glave, kjer so lasje običajno predolgi. Če želite, lahko lase tudi rotirate, režete in zlepite skupaj s pomočjo **menija Modify**.



08 DELCI

Na koncu si bomo na hitro pogledali še **delce**. Ustvarite novo sceno, pritisnite **[4]** v **Simulate Menu** in izberite **Create → Explosion → From Cylinder**. V 3D pogledu izberite **Realtime Render** in kliknite gumb za predvajanje. Zdaj kliknite **Get → Force → Wind** in učinek postavite zraven **simulacije oblaka**. Povečajte amplitudo in ponovno predvajajte. Podobni učinki delujejo tudi za recimo kose blaga, tekočine in nekatere ostale delce.

09 PREVAJANJE MODELOV

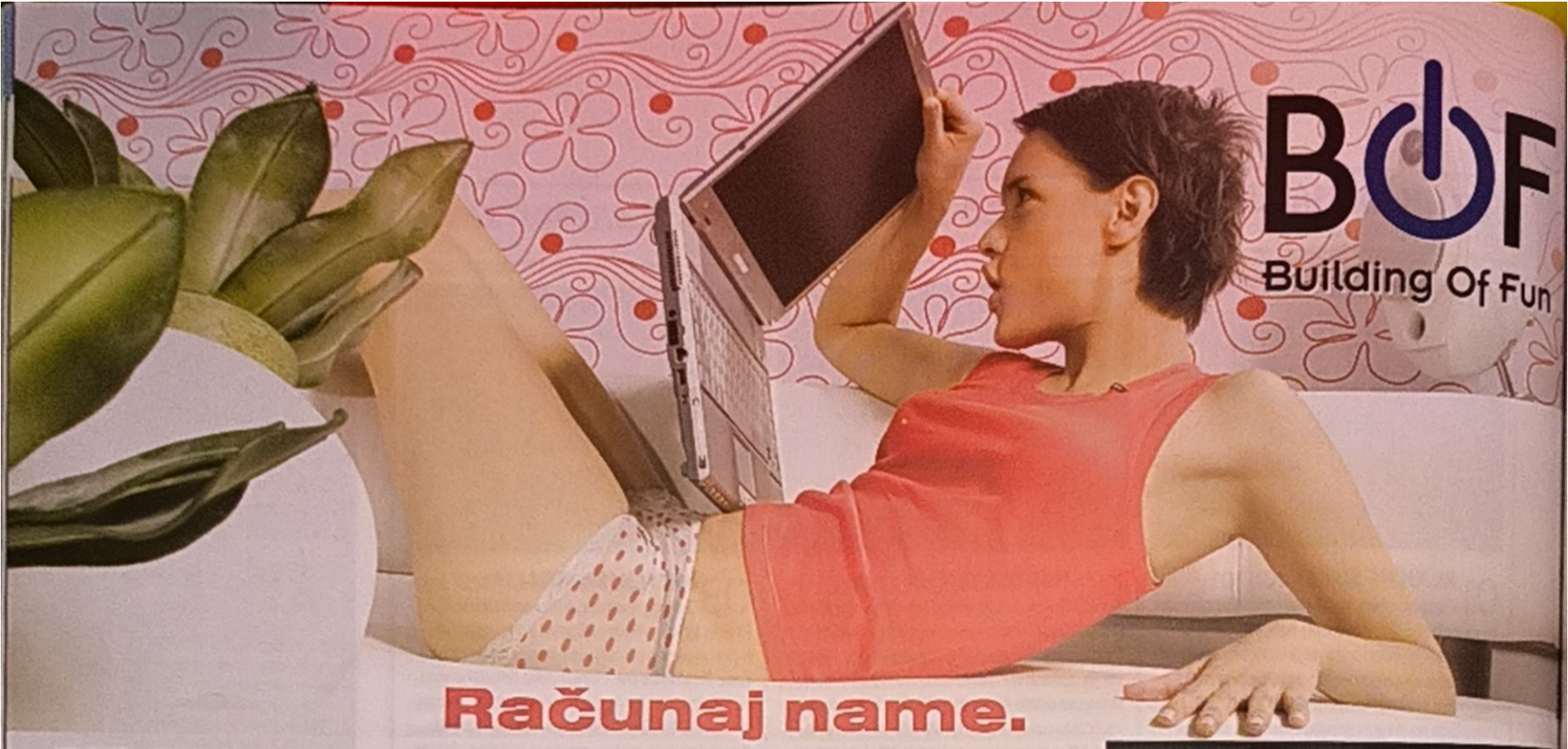
V času pisanja tega članka Valve še ni izdal prevajalnika (compiler) za modele, ki bi spremenil datoteke SMD, ki jih izvaža XSI, v prave modele za *Half-Life 2*. Ta proces vzame datoteke SMD skupaj z datoteko QC, ki določa animacijo in podrobnosti modela ter iz vsega skupaj sestavi datoteko MDL, ki se lahko uporabi v igri. Ta orodja bodo na voljo tik pred izidom same igre, skupaj s pripomočki za gledanje modelov. Umetniki se lahko že danes pripravijo na tisti dan.

NETVIEW

Ostanite v stiku s skupnostjo in vedno boste na tekočem.

Avid združuje skupnost 3D oblikovalcev kar iz samega programa *XSI*, s pomočjo funkcije *Netview*. Gre za naspidiran spletni brskalnik, od koder je mogoče sneti zadnje dodatke in podatke, ki jih prinašajo Softimage, Valve in skupnost sama. Če menite, da ste ustvarili odlično novo sceno ali model, s katerim bi se radi postavili pred drugimi, potem je to mesto za vas: svoje stvaritve lahko ponudite preko *Netviewa* na razpolago vsem.

Poskrbljeno je tudi za forum za podporo, bazo znanja in številne vodiče, tako da zdaj nimate več izgovora, da česa v *XSI* ne znate narediti. Tu je tudi mesto, kjer boste aktivirali svoj modul za izvoz v format SMD. Prijaviti se boste morali s pravim elektronskim naslovom, vendar naj vas ne bo strah, s spamom vas ti ljudje ne bodo zasuli.



Računaj name.

BOF - BTC City, Ljubljana / trgovski center Supernova Kranj / Tržaška 7, Maribor

Bodi bof.

Osebni rač. BUTTERFLY
ORION

80.900 sit

- Intel Celeron 2400 GHz 478 pin BOX
- pomnilnik 256 Mb DDR 400 MHz
- trdi disk 80 GB 7200 obratov
- integrirana grafična kartica 3D Gfx 64 Mb
- 6 kanalni zvočni procesor
- vgrajen USB 2.0 vmesnik
- mrežni vmesnik LAN 10/100
- disketna enota 1.44 MB
- CD-R/RW zapisovalnik 52/32/52 s priloženo programsko opremo
- ohišje MidiTower s 350W napajalnikom
- 2 leti garancije

Osebni rač. BUTTERFLY
FENIKS

102.900 sit

- AMD Athlon™ 2500+ XP BOX procesor
- pomnilnik 256 MB DDR 400 MHz
- trdi disk 80 GB 7200 obratov
- vgrajen AGP 8x grafični vmesnik
- grafična kartica GeForce FX 5200
- 6 kanalni zvočni procesor
- vgrajen USB 2.0 vmesnik
- mrežni vmesnik LAN 10/100
- disketna enota 1.44 MB
- CD-R/RW zapisovalnik 52/32/52 s priloženo programsko opremo
- DVD-ROM enota 16x DVD, 32x CD
- ohišje MidiTower s 350W napajalnikom
- 2 leti garancije

Osebni rač. BUTTERFLY
AURORA

116.900 sit

- AMD Athlon™ 2500+ XP BOX procesor
- pomnilnik 256 MB DDR 400 MHz
- trdi disk 80 GB 7200 obratov
- vgrajen AGP 8x grafični vmesnik
- grafična kartica z ATI Radeon 9200 SE 128 MB DDR
- 5.1 kanalni 3D zvočni procesor
- 6x USB 2.0 vmesnik
- Ethernet LAN 10/100 mrežni vmesnik
- disketna enota 1.44 MB
- DVD+R/RW zapisovalnik s programskim paketom Nero Suite 1.4
- ohišje MidiTower s 350W napajalnikom
- 2 leti garancije

Osebni računalnik BUTTERFLY
CYCLONE

185.990 sit

- AMD Athlon™ 2600+ XP Barton
- pomnilnik 512 Mb DDR (2x256Mb 400 Mhz)
- trdi disk serial-ATA 120 Gb 7200 obr./min z 8 Mb medpomnilnika
- vgrajen AGP 8x (AGP 3.0) grafični vmesnik
- grafična kartica GeForce FX 5700 128 Mb
- razširitvena mesta: AGP 8x, 10/100 LAN, IEEE 1394 FireWire
- 6 kanalni zvočni procesor s S/PDIF digitalnim izhodom
- 8x DVD zapisovalnik, podpora DVD+ in DVD-R standarda
- disketna enota 1.44 MB
- ohišje Chenbro Gaming Bomb s 300 W napajalnikom
- 2 leti garancije

Osebni računalnik BUTTERFLY
ATLAS

215.990 sit

- AMD Athlon™ 64 3000+
- pomnilnik 512 Mb DDR (2x256Mb 400 Mhz)
- trdi disk 120 Gb 7200 obr./min
- vgrajen AGP 8x grafični vmesnik
- grafična kartica z ATI Radeon 9600 PRO 128 Mb DDR, dvi, tv-out
- razširitvena mesta: AGP 8x, 10/100 LAN
- zvočni procesor s podporo za prostorski zvok
- 8x DVD zapisovalnik, podpora DVD+ in DVD- standarda
- ohišje Chenbro Gaming Bomb s 300 W napajalnikom
- 2 leti garancije

17" LCD monitor SAMSUNG 173T — **124.990 sit**

ločljivost 1280*1024, kontrast 700:1, svetilnost 250 cd/m², vidni kot 170°/ 170°, odzivni čas 25 ms, garancija 3 leta

17" LCD monitor SAMSUNG 172V — **99.990 sit**

ločljivost 1280*1024, kontrast 450:1, svetilnost 300 cd/m², vidni kot 150°/ 120°, odzivni čas 25 ms, garancija 3 leta

svetovanje

Najboljše za vaš dom in žep.

Ob tako obsežni ponudbi, razstavljeni v prodajnem prostoru centra BOF, je verjetno težko izbrati najprimernejši televizor, glasbeni stolp, računalnik in ostalo opremo za vaš dom. Naši svetovalci vam bodo s strokovnimi in življenjskimi nasveti pomagali do pravega izbora, ki bo povsem odgovarjal vašim potrebam, željam in zmožnostim.

PISARNA DOMA PRENOSNIKI OSEBNA NEGA BELA TEHNIKA DOMAČA OPRAVILA KUHANJE CD DVD ZABAVA DOMA **www.bof.si**

BOF Ljubljana, delovni čas, **trgovina:** pon-sob: 9 - 21, **bar / CD shop:** pon-sob: 9 - 01, ned: 17 - 23 / BOF, BTC City, hala 18 (nasproti Koloseja), Ljubljana; **BOF Kranj**, delovni čas, **trgovina:** pon-pet: 9 - 20,

Bofex d.o.o. Ljubljana - Merkur skupina, Šmartinska 152, Ljubljana, Slovenija, tel.: 01 / 548 44 60, www.bof.si; Ponudba velja do razprodaje zalog. Tiskarske napake niso izključene.

Slike so simbolične.

Prenosni računalnik GERICOM
HUMMER

229.990 sit

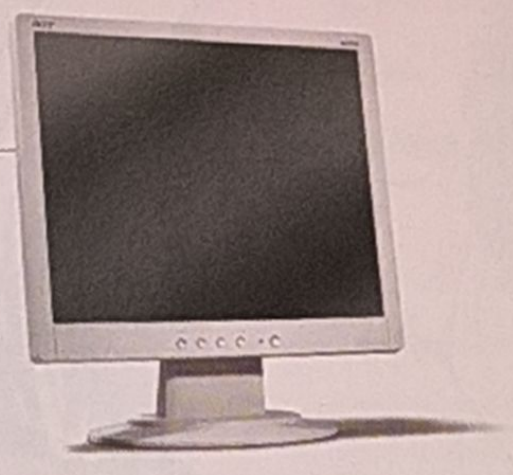
- Intel Celeron 2.4 GHz
- pomnilnik 256Mb
- trdi disk 30 Gb
- CDRW + DVD kombo zapisovalna enota
- integrirana grafična kartica Intel Extreme, do 64 Mb skupnega pomnilnika, tv-out
- zaslon 15" TFT 1024x768
- modem 56k, mrežna kartica 10/100 MBit/s
- Li-ion baterija, paralelni priključek, VGA izhod
- 2 leti garancije

Prenosni računalnik HP COMPAQ
7010 NX

439.990 sit

- Intel Pentium M-Centrino 1.5GHz
- pomnilnik 512Mb
- trdi disk 40Gb
- CDRW + DVD kombo zapisovalna enota
- ATI Mobility Radeon 9200, 64-bit, 64Mb VRAM
- zaslon 15.4" TFT 1680x1050
- modem 56k V.90, mrežna kartica 10/100 MBit/s
- zvočna kartica z JBL Pro zvočniki
- Bluetooth Modul, Integriran 802.11b wireless LAN
- OS WIN XP Pro (angleški)
- 3x USB2.0, 1x IEEE1394, paralelni, 1x VGA, 1xTV OUT (S-video), infrardeč S-video TV-out
- masa 2.9 kg
- garancija 1 leto

17" LCD monitor ACER
AL1713



99.990 sit

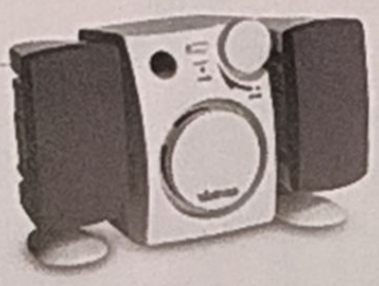
- ločljivost 1280*1024
- kontrast 450:1
- svetilnost 300 cd/m2
- odzivni čas 25 ms

Barvni tiskalnik EPSON
STYLUS C64

19.990 sit

- vrhunski tiskalnik z ločljivostjo 5760 x 720 dpi
- variabilna velikost osnovnih pik 4 pl
- hitrost: čb 17 str/min, barvno 9 str/min
- paralelni in USB vmesnik
- tiskanje brez robov
- nova DURABrite črnila zagotavljajo kvalitetno tiskanje teksta in slik
- ločene barvne kartuše

Aktivni zvočniški sistem VIVANCO
PRO 2.1 LJ



2.390 sit

- nizkotonec in 2 satelitska zvočnika
- moč: 180 W P.M.P.O.
- frekvenčni obseg: 110 Hz - 18 KHz
- teža: 1,78 kg

Laserski tiskalnik MINOLTA
PAGE PRO 1300W

35.990 sit

- hitrost tiskanja 16 strani / min
- pomnilnik 8 MB
- ločljivost: 1200 x 1200
- vmesnik: paralelni, USB

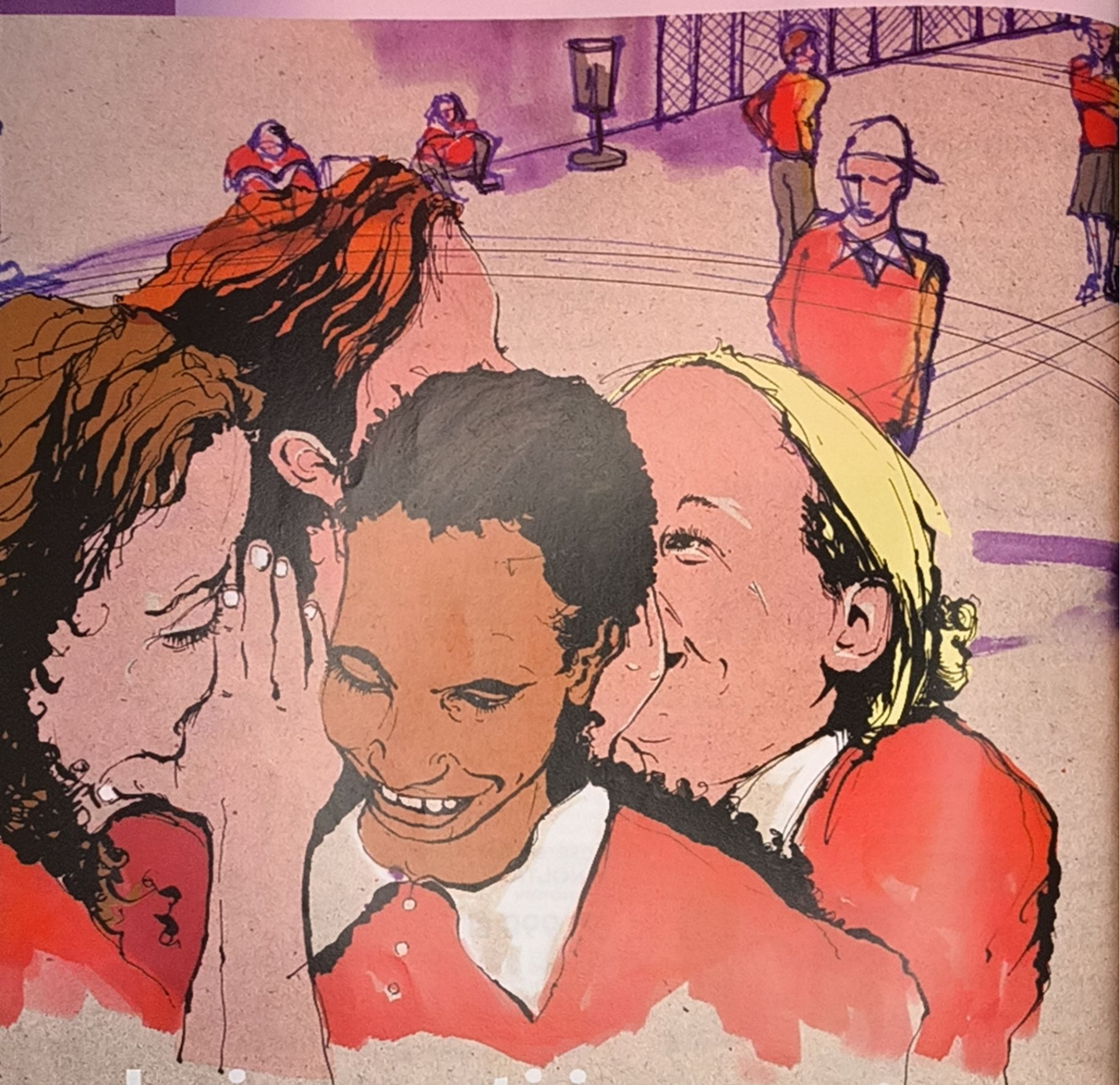
HUB razdelilnik VIVANCO PRO USB 2.0 — **2.990 sit**
- 802.11b, 11 Mbit, 4 port 10/100 Mbit integriran switch; doživljenska garancija

Brezžični router BELKIN F5D7230-4 — **22.390 sit**
- 802.11b, 11 Mbit, 4 port 10/100 Mbit integriran switch; doživljenjska garancija

Čitalnik kartic VIVANCO RW 8-1 USB2.0 — **1.990 sit**
- podpira 8 vrst pomnilniških kartic, USB 2.0,

Brezžična PCI mrežna kartica BELKIN F5D7000 — **12.490 sit**
- 802.11b, 54 Mbit; doživljenjska garancija

Brezžična PCMCIA mrežna kartica BELKIN F5D7010 — **13.990 sit**
- 802.11b, 54 Mbit; doživljenjska garancija



skrivnosti izmenjave

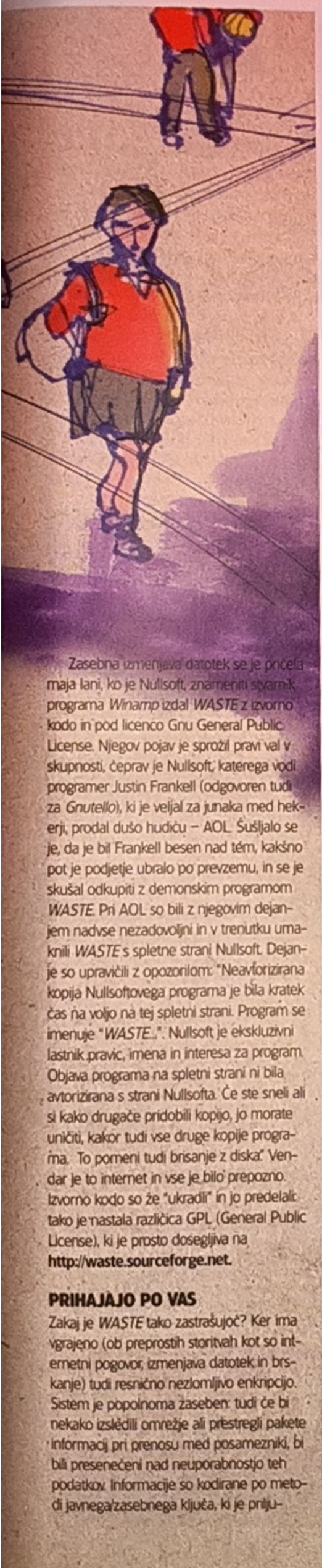
Ali mislite, da je izmenjava datotek le za tiste, ki računalnik bolje obvladajo? Pomislite ponovno, ko vam razkrijemo nekaj skrivnosti...

Na Disku

Ilustracije © Phil Brown

Običajen postopek izmenjave datotek je približno takšen: nekdo podari svojo celotno glasbeno zbirko, preostali del elektronskega vesolja pa pirazitira, kar vsekakor ni prav. Omrežja peer-to-peer, svetova *Fasttracks* in *Gnutelle* so v bistvu obširni, samonadzora, ni meja, ni smeri. To je dober model če spuščate pesmi Britney Spears v mrežni svet. Kaj pa, če potrebujete kaj bolj zaprtega tipa?

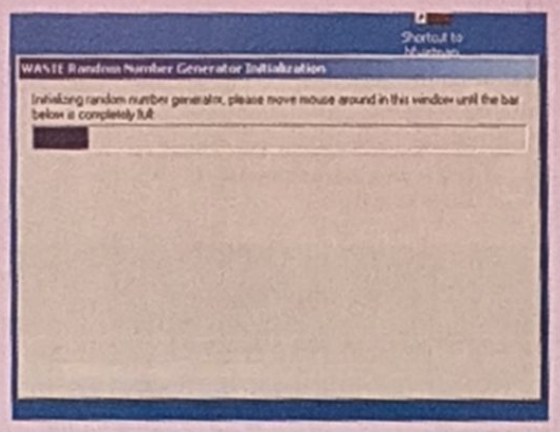
Odgovor: omrežje peer-to-peer, prilagojeno za izmenjavo datotek med posamezniki. In seveda, ta že obstajajo, vendar za njih ne veste, ker so zasebna. Če je *Kazaa* obširen trg odprtega tipa, kjer transakcije in pogodbe potekajo po glavni ulici, so zasebna omrežja uličice, kjer poteka bolj ali manj zakonita izmenjava za zaprtimi vrati.



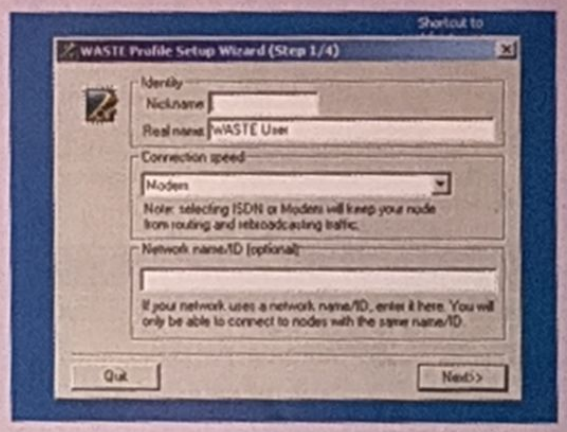
Boljši svet z WASTE

Prvi koraki v *WASTE* niso tako težki.

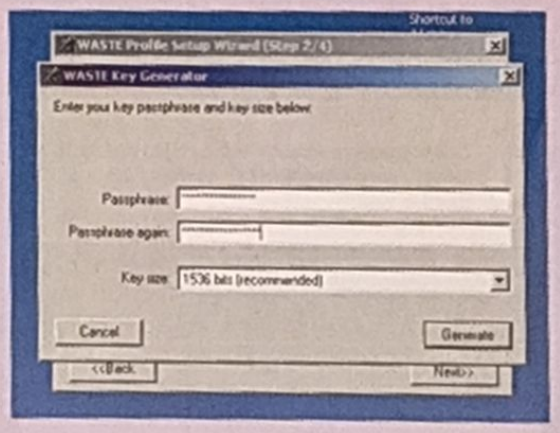
Ne glejte na *WASTE* kot na običajen program za izmenjavo datotek. Čeprav na prvi pogled izgleda kot *KaZaA* in ostali, je v primerjavi z njimi bolj prilagodljiv. Na primer: *WASTE* je odličen za prenos "občutljivega" materiala med pisarnami ali domom, kot je ena sama mapa na strežniku, do katere lahko varno dostopate od koder koli. Uporabite ga lahko tudi za ustvarjanje varne baze za vašo glasbo, do katere imate dostop le vi. Če se torej dolgočasite v službi in si zaželite malce nove glasbe, odprete vašo zbirko na domačem PC-ju in ustvarite zbirko glasbe "na zahtevo". Edini pogoj je širokopasovna internetna povezava, da ne bi bilo nepotrebnega čakanja.



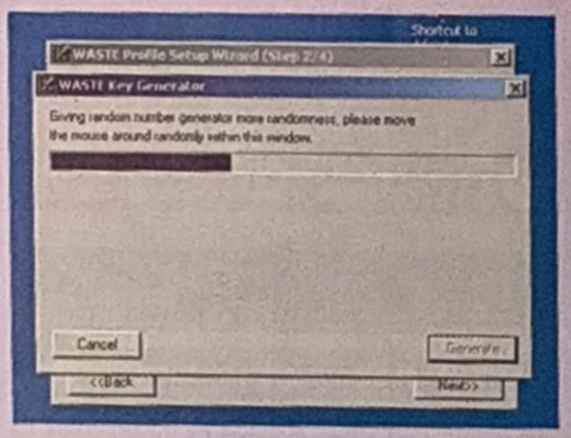
1 **Po namestitvi boste morali ustvariti prvi naključen niz številk. To je mačji kašelj, saj terja le nekaj premikov z miško.**



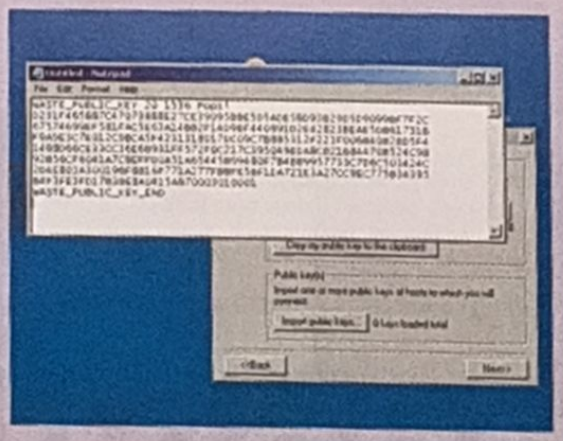
2 **Izberite identiteto. Glede na to, da je interakcija kodirana, se vam ni potrebno skrivati za anonimnim imenom.**



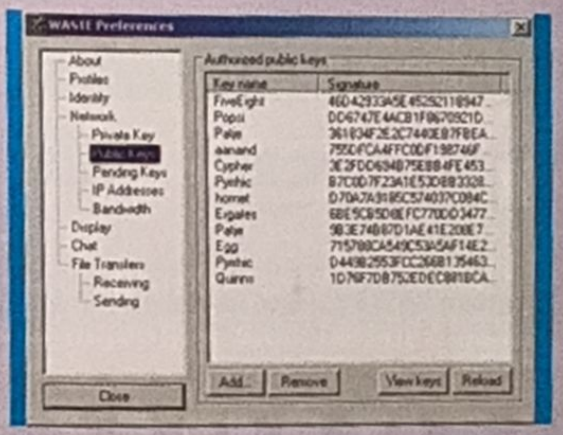
3 **Sedaj pa k vašemu geslu. Čeprav se zdi kompleksirano, si ga ne zapišite – raje si ga zapomnite. Listek z geslom prevečkrat odroma v napačne roke.**



4 **Ponovno je čas za miganje z miško in ustvarjanje naključnih številk. To je največ rekreacije, kar je boste dobili s tem vodičem.**



5 **In rezultat: javni ključ *WASTE*. Kopirajte ga v odložišče in ga razdelite med prijatelje. To je vaš ključ do boljšega življenja.**



6 **Naslednji korak je najti partnerja. Dodajte ga na seznam prijateljev. Potrebovali boste tudi njihove naslove IP. Posvetujte se z www.whatsmyip.com.**

Obrnite stran za nadaljevanje...

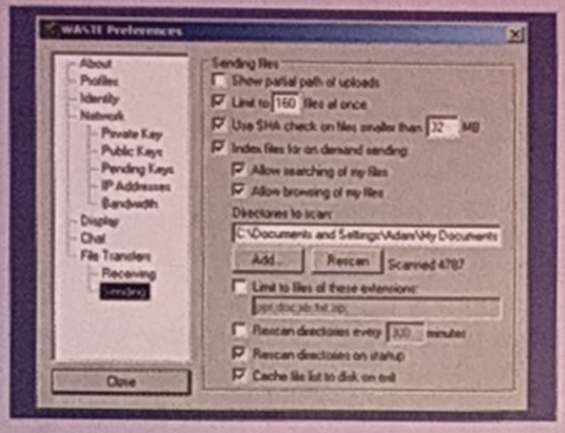
Zasebna izmenjava datotek se je pričela maja lani, ko je Nullsoft, znamenit stvarnik programa *Winamp* izdal *WASTE* z izvorno kodo in pod licenco Gnu General Public License. Njegov pojav je sprožil pravi val v skupnosti, čeprav je Nullsoft, katerega vodi programer Justin Frankell (odgovoren tudi za *Gnutello*), ki je veljal za junaka med hekerji, prodal dušo hudiču – AOL. Šušljalo se je, da je bil Frankell besen nad tem, kakšno pot je podjetje ubralo po prevzemu, in se je skušal odkupiti z demonskim programom *WASTE*. Pri AOL so bili z njegovim dejanjem nadvse nezadovoljni in v trenutku umaknili *WASTE* s spletne strani Nullsoft. Dejanje so upravičili z opozorilom: "Neavtorizirana kopija Nullsoftovega programa je bila kratek čas na voljo na tej spletni strani. Program se imenuje "*WASTE*.". Nullsoft je ekskluzivni lastnik pravic, imena in interesa za program. Objava programa na spletni strani ni bila avtorizirana s strani Nullsofta. Če ste sneli ali si kako drugače pridobili kopijo, jo morate uničiti, kakor tudi vse druge kopije programa. To pomeni tudi brisanje z diska." Vendar je to internet in vse je bilo prepozno. Izvorno kodo so že "ukradli" in jo predelali: tako je nastala različica GPL (General Public License), ki je prosto dosegljiva na **http://waste.sourceforge.net.**

PRIHAJAJO PO VAS

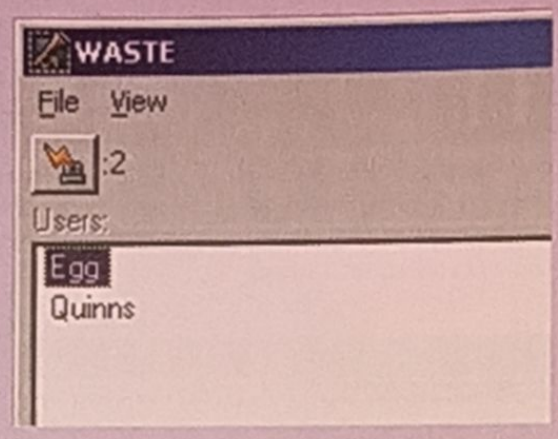
Zakaj je *WASTE* tako zastrašujoč? Ker ima vgrajeno (ob preprostih storitvah kot so internetni pogovor, izmenjava datotek in brskanje) tudi resnično nezlomljivo enkripcijo. Sistem je popolnoma zaseben: tudi če bi nekako izsledili omrežje ali prestregli pakete informacij pri prenosu med posamezniki, bi bili presenečeni nad neuporabnostjo teh podatkov. Informacije so kodirane po metodi javnega/zasebnega ključa, ki je priju-

...boljši svet, nadaljevanje...

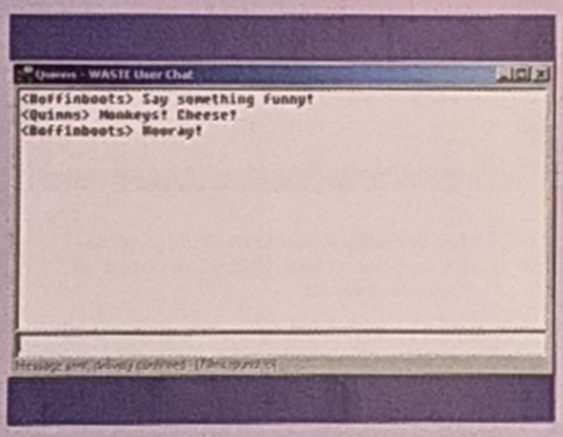
Prvi koraki v svet *WASTE*.



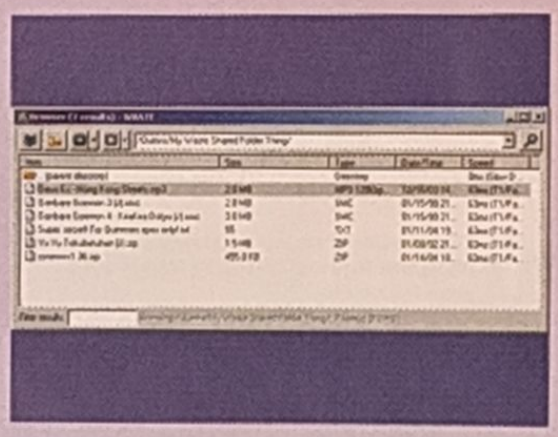
7 **Čas je za konfiguracijo možnosti izmenjave datotek. Najprej izberite direktorij za vhodne in izhodne datoteke. To ne bi smel biti problem.**



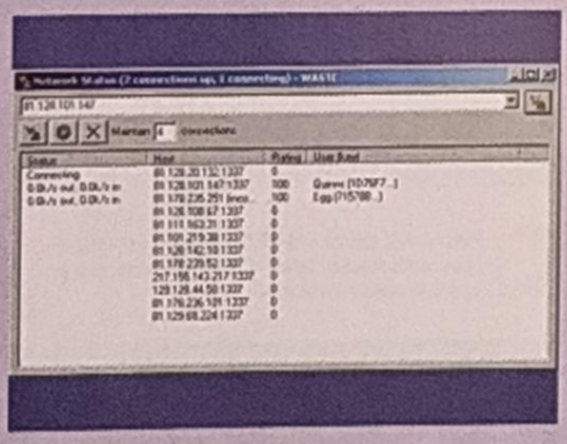
8 **Aha. Imamo povezavo. Dva prijatelja sta na liniji in pripravljena izmenjati MP3 *Deus Ex*. Čas je za akcijo.**



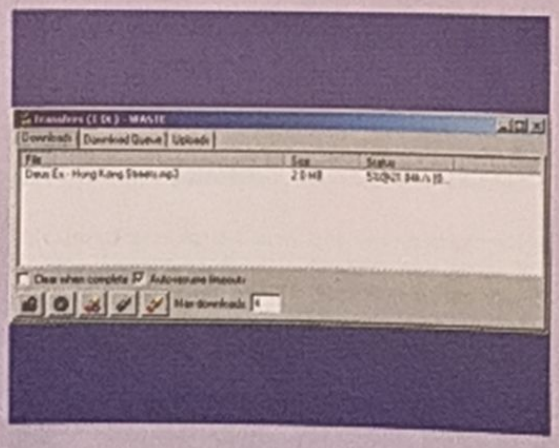
9 **Preko odjemalca za prenos sporočil preverite pri prijateljih, če imata nekaj, kar želite vi. Zadeva je podobna IRC-u, vendar brez idiotskih odgovorov.**



10 **Za izbor lahko uporabite tudi vgrajen brskalnik. Kaj želite? *Captain Beefheart* ali *Captain Pugwash*? Izbira je vaša.**



11 **Ha? Nič se ne dogaja. Pustite času čas – vsaj kakšno minuto ali dve za vzpostavitev zveze. Upajmo, da požarni zid ne bo povzročal težav.**



12 **Končno. Zadeva se premika. Tematska pesem iz *Streets of Hong Kong* je naša! Sedaj pa k prenosu tajnih podatkov v slogu tajne službe...**

Program WASTE najdete na disku v direktoriju 2004/junij/datoteke/waste-setup-1.4-alfa.exe

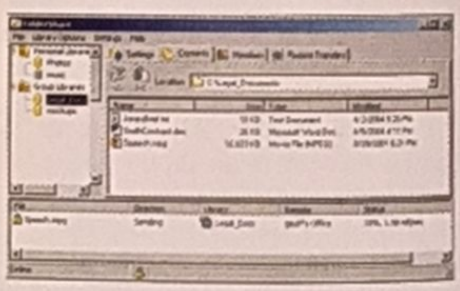
bljena med navideznimi paranoidneži. Tudi če želite pokazati interes za pridružitev k omrežju, boste potrebovali javni ključ. Jamstva za sprejem v društvo ni; članstvo v omrežju *WASTE* je pogojeno s povabilom. To je dobra novica za zasebno komuniciranje in izmenjavo datotek med prijatelji, ki pa neizogibno pripomore tudi k temnejši plati uporabe interneta – izmenjavi nezakonitih datotek ali, kar je najhuje, izmenjavi otroške pornografije.

A to že zakrije, kako koristna so dejansko zasebna omrežja. *WASTE* lahko uporabite v skorajda vsakršni situaciji, pa naj bo to pri skupini programerjev, ki sodelujejo na domačem projektu ali pri nekom, ki želi varen dostop do službenih datotek od doma. Nato je tu še razlog vseh računalniških navdušencev: vse, kar je kodirano v slogu tajnih služb ali vojske, mora biti "kul", ali ne? **PCF**

Izmenjava map

Izmenjujte in izmenjujte.

WASTE že ima konkurenco. Podobna aplikacija se imenuje *Foldershare* in je namenjena predvsem poslovni uporabi. Njena najbolj vidna funkcija je samodejno razmnoževanje: vsebina mape se namreč samodejno posodobi v realnem času po celotnem omrežju. Če dodate ali odvzamete informacijo v enem dokumentu, se sprememba prenese na vsako kopijo po celotnem omrežju. Edina pomanjkljivost pa je nestandardno poimenovanje map, ki se imenujejo "Libraries" ali knjižnice. To je vsekakor očitno distanciranje programa od običajne množice uporabnikov storitev za izmenjavo datotek.



ŽARGON

Javni in zasebni ključi so osnovnega pomena za kriptografijo. V prvem primeru vnesete geslo – po možnosti čim daljše. Temu se pridruži še kanček naključja in ustvarita se dva različna dela kode: javni in zasebni ključ. Javni ključ ponudite vsakomur, od kogar želite sprejemati sporočila, zasebni ključ pa varujete zase. Tako – ime vam je Bond.

VRATA AVTORIZACIJE

***WASTE* je resnično zasnovan na podlagi visokega računalniškega znanja, kar je bistveno za bodoče volunе. Če boste želeli omogočiti programu, da deluje izza požarnega zidu ali usmerjevalnika N.A.T., boste morali odpreti vrata 1337 za prihajajoč promet.**

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

FHM

132 strani, samo 790 SIT

SEKSI! ZABAVEN! UPORABEN!

V četrti številki slovenske izdaje največje svetovne revije za moške na 132 straneh:

KAJ ČE...

Vsi strokovnjaki sveta z njihovimi učenimi komentarji, analizami in pozerstvom, ti na koncu ne povedo ničesar, česar že prej nisi vedel sam. Na *FHM* je torej padla težka naloga, da ti odgovori na najbolj možgane parajoča vprašanja vseh časov... Kaj, če bi vsi Kitajci hkrati skočili s stola? Kaj, če bi zmanjkalo nafte na svetu? Kaj, če bi se ozonska luknja prestavila natančno nad Slovenijo? Kaj če bi priznal, da si serijski morilec, a policija ne bi našla nobenega dokaza in veliko drugih...

INTERVJUJI

Michael Madsen iz Kill Billa o Tarantinovi novi bajti, Grand Theft Autu in strašenju policajev. Nogometni sodnik Dare Čeferin o podkupovanju in najbolj grobih igralcih. Huligani iz Ljubljane, Maribora, Beograda in Londona o pretepih in norih navijaških trenutkih. Ter teksaški župnik, ki spoveduje obsojence na smrt...

ZAKLJUČI POSEL!

Kolikokrat se ti je zgodilo, da si spoznal vročo dekle v lokalu - beseda je dala besedo, ampak na koncu večera si bil tam, kjer si začel. *FHM* ti prinaša 25 nasvetov iz ust 25 slovenskih deklet, ki ti bodo povedale, kako z barskega stola presedlati v misijonarski položaj.

UPORABNI NASVETI

Če si ujet in želiš ven iz kletke, boš vesel naših 24 načinov kako zapustiti punco, v kolikor pa se želiš za svojo zvezo in svoj jaz v njej boriti, ti prinašamo podrobne nasvete in taktiko za to, kako se spopasti z ženskami z uporabo njihovega orožja. Plus številne strani nasvetov za seks, odnose, modo in nakupe...

SEKSI DEKLETA

Seveda pa *FHM* ne bi bil *FHM* brez seksi deklet! Prinašamo ti ekskluzivne fotografije voditeljice Videospotnic Leile Bdeir v kopalkah, najbolj vroče fotografije angleške seks-bombe Jordan doslej (in ja, dekle trdi, da je spalo z Davidom Beckhamom) in trojna poslastica iz Z, D in A, ki dokazuje, da iz dežele strička Sama lahko pride še kaj drugega kakor dvojni hamburger in kokakola. Trojčice!

PLUS! Podroben pogled na najbolj možne scenarije za konec sveta * Opisi MP3 predvajalnikov, DVD-jev, kino filmov in glasbenih CD-jev * Kje popivati v Mariboru in kaj početi v Tuniziji * Modni nasveti in najboljše šale ta hip

V PRODAJI OD 10. JUNIJA!

Naročite se na PCFormat

Prihranite 16%, in nikoli več ne zamudite izvoda PCF!

PCFORMAT VAM PRINAŠA...

>> Vsak mesec CD ali DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo igrami
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja
>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme

Pokličite Suzano

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 300 1

NAROČILNICA NA PCFORMAT

TRIJE PREPROSTI NAČINI ZA NAROČILO

1. Pokličite Suzano na **02 330 330 1**
2. Pošljite izpolnjen obrazec – poštnina je **naš** strošek
3. **Pošljite** izpolnjen obrazec po faksu na **02 330 331 1**

Poštnina plačana po pogodbi št. 1512/02

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor

PODATKI ZA NAROČILO

Želim se naročiti/podaljšati naročnino na *PCFormat*
(Prvi izvod, ki ga bo naročnik prejel, bo julijska številka)

☐ CD izdaja 11.500 SIT
☐ DVD izdaja 14.900 SIT

VAŠI PODATKI

Ime in priimek: _____

Naslov: _____

_____

Pošta: _____ Poštna številka: _____

NAROČNINO BOM PORAVNAL-A: (prosimo označite)

☐ Po prejemu položnice
☐ Po prejemu položnice v dveh mesečnih obrokih
☐ S kreditno kartico:
☐ EUROCARD ☐ AMERICAN EXPRESS ☐ DINERS CLUB
Št: ☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐-☐☐☐☐
Velja do: ☐☐☐☐

Podpis: _____ Datum: _____

☐ Prosimo označite tukaj, če ne želite prejemati informacij od VideoToP-a.

Na Disku

Blue

ZGORAJ Osamljen revež z ogromnimi očmi. Lahko bi zaprosil za delo pri *PCF*.

Blue je prekrasno renderirana 3D animacija o radovednem, osamljenem droidu in predstavlja vrhunec neodvisnega filmarstva. Pokukajte na diske in si oglejte predstavitveni filmček.

Nekega dne, leta 2001, se je Christopher Mullins odločil, da bo naredil nekaj, o čemer so vsi ljubiteljski ustvarjalci 3D animacij do takrat le sanjali. Do takrat je več let delal v oddelku za 3D modeliranje v studiu za razvoj iger Ratloop. Pustil je službo in se posvetil pisanju, režiranju in neodvisni produkciji lastnega kratkega filma *Blue*, katerega odlomek smo vam servirali na diskih. To je bila precej tvegana poteza, saj produkcija 3D animiranega kratkega filma z omejenimi sredstvi ni mačji kašelj. Čeprav bi marsikdo za možnost, da bi lahko ves svoj čas posvetil uresničevanju svojih umetniških sanj, prodal ledvico, pa vedite, da je mogoče pri 3D animaciji naleteti na kar nekaj morečih težav. Gre za področje, ki zahteva ogromno časa, predanosti in discipline – k temu pa prištejte še ogromno potrebnega znanja, posvečanja najmanjšim podrobnostim in redko kombinacijo nadarjenosti za matematiko in umetnost. In če pomislite, da so za 23 minut filma Chris in njegova dva pomočnika potrebovali kar dve leti neprekinjenega dela, začnete komaj spoštovati njihovo predanost in potrpljenje, potrebno za tak projekt.

BLUE KDO?

"Moj zagon je močno pojenjal," pravi Chris o tem projektu. "Tega pojemanja je bilo toliko, da sem komaj še vztrajal. Pošteno sem bil že naveličan dolgotrajnega sedenja za mizo in buljenja v zaslon. Naveličan sem bil čakanja, da se *Maya* naloži, še posebej pa sem bil naveličan čakanja na konec renderiranja."

Blue je bil sprva mišljen kot pet ali osemminutni demo, ki bi Mullinsu pomagal zagotoviti službo v filmski industriji, a sam priznava, da mu je projekt ušel z vajeti. Zvezda predstave je robot z velikimi očmi na vesoljski postaji, ki odkrije odprta vrata v druge dele postaje – v svet, ki ga še nikoli ni videl. *Blue* sicer pove zgodbo o radovednem mehanoidu, filmček pa

ZA 23 MINUT ANIMACIJE SO CHRIS IN NJEGOVI POMOČNIKI POTREBOVALI VEČ KOT DVE LETI

je tudi raziskovalno potovanje vseh, ki so sodelovali pri ustvarjanju. Mullins se je začel udeleževati predavanj na šoli za računalniško grafiko in animacijo, ne da bi pred tem sploh kdaj uporabljal kak grafični program, še *Photoshopa* ne. V začetku je imel celo precej visoka pričakovanja, saj je bil prepričan, da bo diplomiral kot računalniški guru in vrhunski animator. "Preteklo je šest let, jaz pa še vedno čakam, kdaj bom čarobno postal eno ali drugo," se je nasmejal. "Verjetno nikoli ne bi prišel tako daleč, kot sem, če se ne bi izšolal, a sem ob delu na tem skoraj nemogočem projektu dobil neverjetno veliko dragocenih izkušenj in znanja."

UPORABLJENI PROGRAMI

Maya

"Ko smo ustvarjali grafično podobo za igre z malo poligoni, smo se ubadali s *3ds Max*, za film pa smo morali uporabiti program, ki je neprimerno zmogljivejši za ustvarjanje vizualne podobe in učinkov. Vsak program ima svoje pomanjkljivosti, *Maya* pa je bila izjemno uporabna za ustvarjanje toliko različnih vidikov animacije in filmskih elementov, da je bil ta program edina logična izbira. Ko sem bil v šoli, sem se naučil tudi precej o *Power Animatorju*, zato sem bil že vajen Aliasovih vmesnikov."

Photoshop

"Iz očitnih razlogov..."

After Effects

"V šoli sem se naučil uporabljati tudi *After Effects*, glavni razlog, da sem se odločil uporabiti ta program za naknadno ustvarjanje učinkov, pa je bila možnost integracije s *Photoshopom*. V bistvu gre za *Photoshop*, ki ponuja še možnosti animacije."

BLUE TOON

Vsaka slika v projektu je bila ustvarjena z *Maya*, z Aliasovo vodilno 3D aplikacijo, ne Mullins ne njegov sodelavec in 3D animator Aaron Webster (ki je prispeval strukturni in karakterni model Blueja) programa pred tem še nikoli nista uporabljala. Še bolj neverjetno se sliši dejstvo, da sam Mullins pred tem ni imel nikakršnih izkušenj z animacijo, razen nekaj manjših ciklov za grafično nezahtevne like v igrah. "Vsakič, ko sem želel nekaj ustvariti, sem se moral tega najprej naučiti. Nobenih izkušenj nisem imel v ustvarjanju likov z veliko poligoni, sistemi delcev, brezšivnih animacijah, renderiranju in podobnih nalogah," je povedal Mullins. "Sami smo morali reševati vsak najmanjši problemček, saj smo vedeli, da brez tega naš projekt nikoli ne bo končan. To je šola, ki jo priporočam vsakemu animatorju in filmarju."

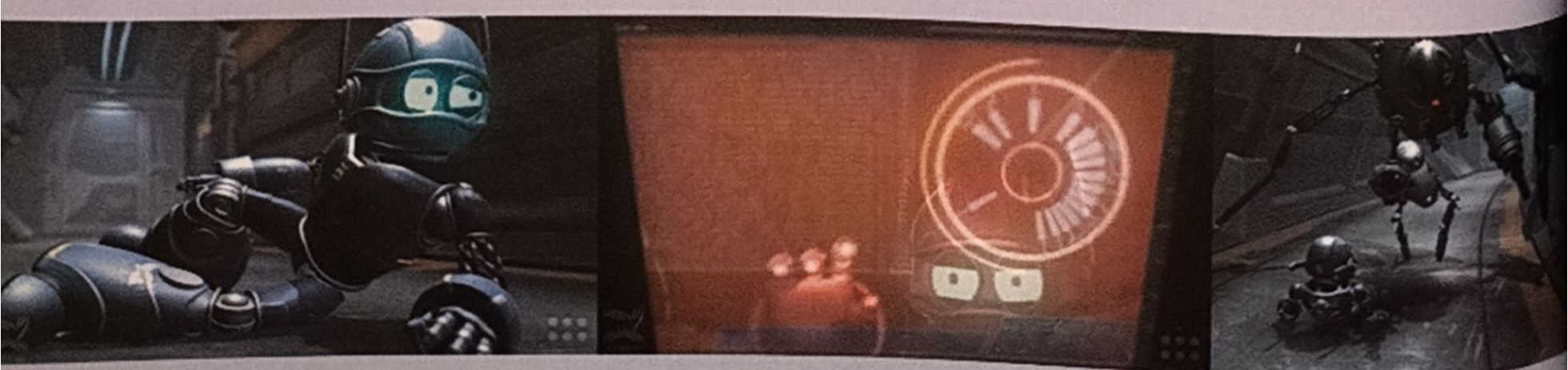
DA BI PRIKAZALI OSAMLJENOST IN OBUP, SO SE NAČRTNO ODPOVEDALI PISANEMU SLOGU, KI STIGMATIZIRA 3D ANIMACIJE

Z umetnostnega vidika je Blue novost, še posebej v primerjavi s pisanim, veselim okoljem, ki stigmatizira večino 3D animacij – okoljem, ki se mu je Mullins zavestno odpovedal. "Teksture so po večini enostavne in gladke, dodali pa smo ravno dovolj prask in umazanih delov, da vse skupaj ne izgleda kot cenen animiran film," je povedal, medtem ko nam je pokazal, da je nalašč ohranil silhuete iz animiranih filmov pri kulisah, likih in oblikovanju. "Poskusil sem uspešno združiti animiran film z realizmom," je povedal Mullins in dodal, da je nanj med oblikovanjem močno vplival film *Final Fantasy: The Spirits Within*. "Nekateri kosi opreme in strukturni elementi v *Blue* imajo tisti čisti videz *Final Fantasy*," je povedal. "Drugače pa v celem filmu ni niti enega elementa, ki bi ga lahko pripisal komu drugemu – razen odlomka, v katerem sem se poklonil *Star Wars*."

BARVNE STVARITVE

Barve so prav tako postale pomemben dejavnik pri ustvarjanju vzdušja kratkega filma in pri pripovedovanju Bluejeve zgodbe. "V zgodbi je predstavljen konflikt med dvema likoma in konflikt med barvami. Modra barva je dominantna v filmu in ustvarja občutek osamljenosti, v vrhuncu filma pa je preplah in strah, kar je prikazano z nenadno spremembo v barvi in osvetljenosti okolja."

Pomemben dejavnik v razvoju *Blueja* je bilo navdušenje, ki ga je film požel, ko je bil na CG Channel (**www.cgchannel.com**), priljubljenem 3D portalu, objavljen članek o projektu. Po objavi članka so Mullinsa poiskali člani Render Factory, španskega podjetja, ki je specializirano za renderiranje računalniške grafike. Dogovorili so se za sodelovanje, ki je bilo koristno za obe strani; Render Factory je lahko Blue uporabljal v svojih reklamah, Mullins pa je lahko izkoriščal procesorske zmogljivosti tega podjetja za renderiranje, ko njihovi računalniki niso bili v uporabi. "Želel bi si, da bi lahko vseh 23 minut filma renderiral v *mental ray* ali *RenderMan*, a nam naša oprema in sredstva tega niso dopuščala. Če bi vse počeli sami, bi še danes renderirali," je povedal Mullins.



Animatorji, pozor

Christopher Mullins ima nasvet za vse bodoče animatorje.

"Prva pomembna stvar je predprodukcija. Gre namreč za najbolj pomembno fazo pri ustvarjanju filma, in pika. Med ustvarjanjem prvih načrtov za *Blue*, sem spisal osnovo zgodbe. Z Aaronom sva ustvarila nekaj konceptualnih skic, ker pa nisva imela priložnosti začeti s polno produkcijo, sva takoj začela vse ustvarjati na računalniku. Še zdaleč se nisva dovolj zavzeto posvetila načrtovanju, kar nama je na dolgi rok precej škodovalo.

Naletela sva na ogromno težav, na katere bi lahko bila že pripravljena ali nanje sploh ne bi naletela, če bi posvetila dovolj časa raziskovanju orodij in morebitnim nepravilnostim v sami zgodbi. Je že res, da je bil to najin prvi filmarski poskus, kar bi lahko bil primeren izgovor. Očitno je res, da se lekcije ne boš naučil, dokler se kaj ne zalomi."

"Preostali del procesa produkcije pa se mi zdi logičen. V našem filmu smo, razen nekaj kosov opreme in likov (dronov v hodniku), poskrbeli, da je bilo vse zmodelirano, preden smo začeli z animacijo. Teksture, osvetljevanje in učinke smo lahko naknadno enostavno priredili ali popravili, vsak kos opreme pa je moral biti na svojem mestu še pred animiranjem, ker nikoli ne veš, kaj vse lahko vpliva na sceno. Zgodbo sem linearno animiral in, da bi se izognil zmedi z več koti kamer, sem v celotnem filmu uporabil eno samo kamero za vsako sceno. Ko v določeni sceni vidite spremembo položaja kamere, to dejansko pomeni, da se je kot kamere spremenil v eni sami sliki. Tako sem lahko začel renderirati eno sceno in jo zaključil. Na ta način sem imel pri končnem urejanju sicer manj svobode, a če pomislite, da sem čisto sam delal na celotni animaciji za 23-minutni film, je verjetno jasno, da je bil to edini način dela, ki sem ga lahko izbral, če sem hotel po koncu ostati normalen."

"Zato sem se potrudil, in naredil vse, kar mi je omogočalo standardno orodje za renderiranje v *Mayi* (ki je, mimogrede, veliko boljše, kot misli večina), sem pa prav zadovoljen nad rezultati."

Danes se *Blue* vrti na različnih festivalih, Mullins pa mrzlično organizira tudi izdajo na DVD-ju. Povprašali smo ga, če kaj pogreša sam kreativni proces, ki je oživil to idejo. "Kar zadeva moj odnos z glavnim likom v filmu, mi je žal, da je dela konec. Čeprav sem ustvaril točno to, kar sem želel, in oživil Blueja celo bolje, kot sem si zamislil v začetku, se mi zdi, kot bi ga zdaj zapustil, da kot osamljen kupček bajtov ždi na mojem trdem disku." **PCF**

Panasonic 080-15-90

KRATKO IN NEODVISNO

Tukaj je pet najboljših 3D animiranih filmov neodvisne produkcije, ki si jih lahko trenutno ogledate. Vredni so vašega časa.

Killer Bean 2: The Party Jeff Lew

Killer Bean 2 je prisrčna zgodba o kung-fu zrnu kave, ki je pripravljeno pretepsti vse okoli sebe, da bi se lahko naspalo. Gre za produkt treh let in pol trdega dela v prostem času. Ustvanil ga je profesionalni animator Jeff Lew, filmček pa je postal prava legenda po predstavitvi na IFILM.com, kjer si ga je ogledalo kar 1,7 milijona gledalcev. **www.jeffiew.com**

Pica Towers Marc Craste in ekipa Studia Aka

Pica Towers je zbirka klavstrofobičnih in nasilnih filmčkov, polnih črnega humorja, ki je bila sprva zamišljena kot celovečerna animirana krvava grozljivka. Režiser Marc Craste je dobitnik nagrade British Illustrator of the Year, komercialni vodja in dobitnik nagrade BAFTA za *JoJo in the Stars*. Trenutno zagreto piše knjigo za otroke, ki jo je sam opisal kot "prihodnjo dobitnico nagrade za najbolj mračno zgodbo za otroke vseh časov." **http://jojo.studioaka.co.uk**

Rustboy Brian Taylor

Rustboy, odlično renderirana animirana pravljica, je bil ustvarjen leta 1997 kot skica za ilustracijo črtice. Ko je avtor Brian Taylor pričel z delom (uporabljal je cenen 3D program *Infini-D*), je lik prerasel v stalno razvijajočo se animacijo. Na spletni strani je tudi predstavljen ta neprekinjeni projekt in odlično producirana "knjiga" o nastajanju projekta. Oglejte si torej njegovo spletno stran in odkrijte to bodočo 3D legendo.
www.rustboy.com

Tim Tom Romain Segaud, Christel Pougeiose

Ta hvalnica produkcijski vrednosti nemega filma je igriv in eksperimentalen animiran film, ki je še toliko bolj zanimiv, ker ga je ustvaril par francoskih študentov. Romain Segaud in Christel Pougeiose sta obiskovala francosko šolo računalniške grafike SUpinfocom, ko sta ustvarila *Tim Toma*, ki je požel precejšnje navdušenje in prejel kar nekaj mednarodnih nagrad. **www.womi.fr.st**

The Deadline Aardman

Ta kratki film, delo režiserja Stefana Marjorama, je bil prvotno zamišljen kot predstavitveni filmček za Aardman, ki bi prikazal kontinuiteto med animiranimi izdelki iz plastelina tega podjetja in njegovim rastočim oddelkom za računalniško grafiko. Zgodba se vrti okoli treh, adrenalina polnih animatorjev, ki morajo spoštovati roke. Trije ustvarjalci filma pa zanj niso prispevali le glasov, temveč so zanj celo sami spisali glasbo.
animwatch.com/MOV/Aardman-Deadline.mov

Hitman Contracts

AKCIJSKA Že vidim, da bo treba nekoga v uredništvu pošteno počiti.

Založnik **Eidos** Razvijalec **IO Interactive**

Zgodba o najetemu morilcu, ki za ceno lastne prodane duše pošilja v onostranstvo zlikovce, se torej nadaljuje. In četudi se bo kdo spotaknil ob tem dejstvu, da kriminalci pobijajo kriminalce, je treba to vzeti v zakup. Tukaj ste morilec, ki debeli svoj švicarski transakcijski račun s tem, da za različne naročnike opravlja nečednosti, tu in tam pa ga malo po svoje zanese proti končnemu cilju in tukaj se nam v grlu zatakne prvi cmok, saj je igra, izdana leta 2004, le predelava igre iz leta 2002, z vsemi vehementnimi momenti in pomanjkljivostmi vred. Prav tako bodo stari igralski mački, ki se še spomnijo polomije prvega dela iz leta 2000, hitro opazili, da gre v nekaj stopnjah zgolj za predelavo izvirnika, predvsem v tistih delih igre, kjer se po Hong Kongu podite za pristaši triade Rdečega zmaja ali Modrega lotusa. No, vsaj polovica stopenj je svežih in tudi predelave igralcu ponudijo nekaj novih zapletov in obilico akcije. V igri se boste vsi plešasti podili po stopnjah, kot je norišnica, iz katere morate pobegniti, fetišistični klub romunskih mesarjev, kjer vam bo prav prišla mirna roka pri merjenju, podeželska vila perverznega aristokrata, ki si je zaželel rahlo drugačne oblike lova, hotel v Budimpešti, kjer bo na goste prežala nevarnost kemijskega napada in tako naprej do samega konca.

Razvijalci so se pri določenih podrobnostih res potrudili in pri tem ne mislim na grafične učinke ali produkte nekih novih gibalnih tehnologij, saj vsaj kar zadeva grafiko, igra deluje na isti osnovi kot prvi *Hitman* in pravo malo veselje je, da izgleda tako dobro. Model igralca se bo še vedno precej bedno zaletaval v vrata in predmete ter se ob njih zaustavljal, kot bi ga v istem trenutku še nekdo zabil pod pazduho s krvoločno papigo. Premikanje ni na nivoju igre *Splinter Cell*, je pa *Hitman*, vsaj v naše zadovoljstvo, hitrejši. Lepa zadeva v igri je zvok. Tako bodo Rusi z vami govorili po rusko, Romuni po romunsko, Madžari pa po madžarsko, kar da svojevrsten pečat k vzdušju. Prvič v življenju se mi je ženska, ki je v madžarščini telefonirala na stopnicah hotela, zazdela pohotno naskokljiva, pa čeprav je bila le skupek poligonov. Vendar vzdušje ni vse. Igra je lahka, prelahka na najlažji težavnostni stopnji, manevrskega prostora za ponovno igranje pa ni veliko. Večino stopenj lahko naskočite kot pohoten pavijan sredi šepajočih vodnih bizonov, saj kljub velikim ritim hitro pridete do zadovoljivega zaključka. Velike stopnje in lahki nasprotniki torej niso dovolj, da igre ne bi mogli rešiti v dobrih osmih urah ali še prej. Zato predlagam, da igrate po pravilih, če želite iz igre iztisniti kar največ zabave. Srednja težavnostna stopnja (na najvišji se vam na zemljevidu ne prikazujejo pomembne točke in ne morete shranjevati položaja) in spoznavanje z nadzornim sistemom sta nujna za uspeh, ne jokajte pa ob na trenutke porazni umetni inteligenci, saj nima smisla. Igra ne vsebuje nobenih indikatorjev, kako blizu ste vidnemu polju stražarjev ali varnostnikov in če vas ti slišijo, zatorej je težavno prevzeti vlogo nekega plazilca, saj marsikdaj ne morete oceniti situacije, večkrat pa se zgodi, da vas sovrag napade ali poživini brez posebnega razloga.

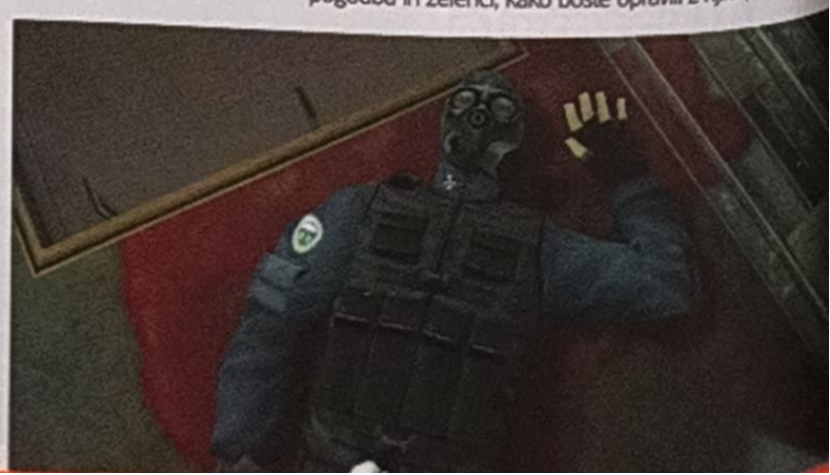
> **DOLOČENE OSEBE MORAJO UMRETI, SAJ VAS NANJE VEŽE POGODBA IN ZELENCI**

OGLEJTE SI ŠE TO...

>> **Hitman 2: Silent Assassin**
Eidos
>> **Tom Clancy's Splinter Cell**
Ubi Soft
>> **IGI 2: Covert Strike**
Codemasters

PREOBLEKA NAREDI ČLOVEKA

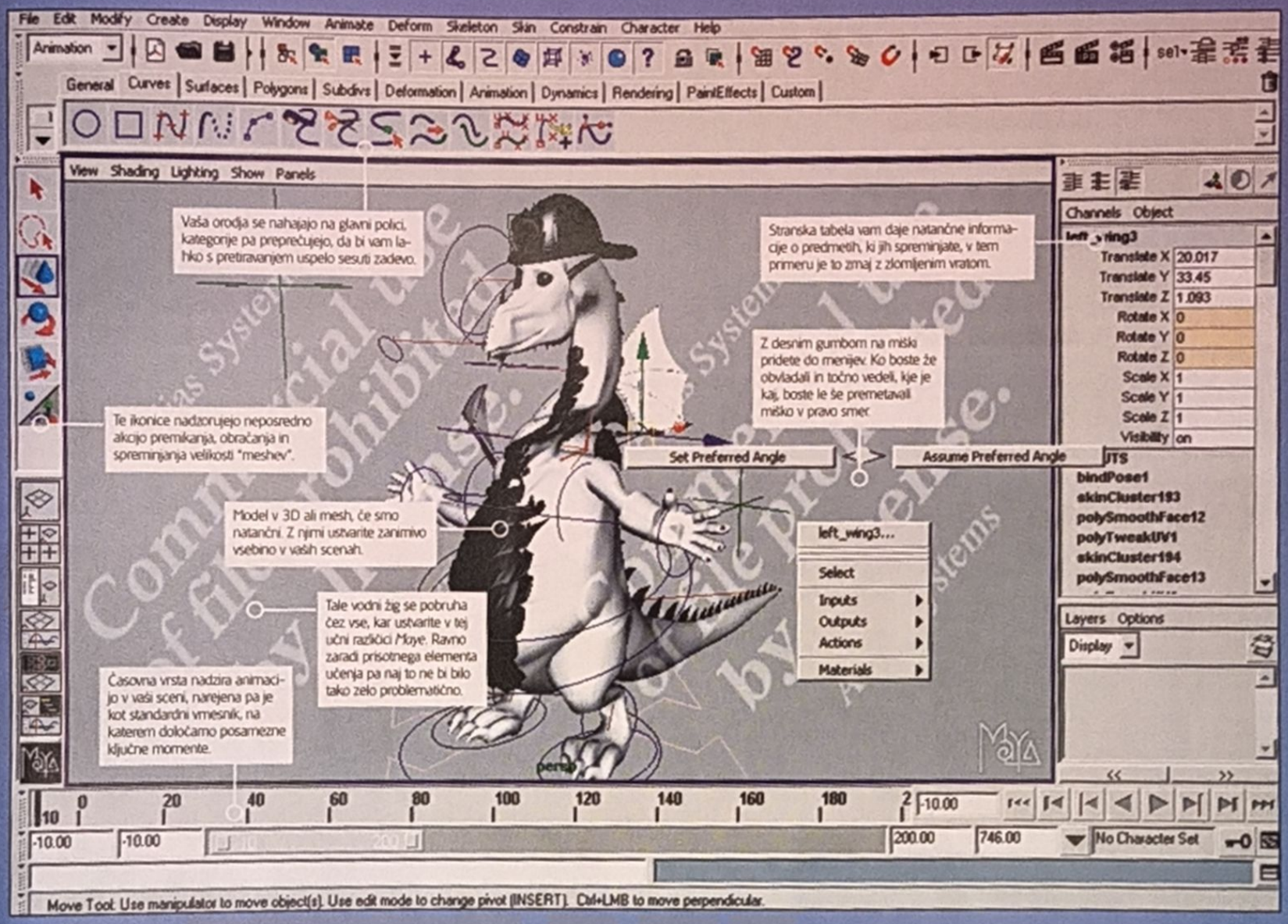
Hitman je dečko, ki kljub svoji prepoznavni pleši nemalokrat uide budnim očem varnostnikov. S črtno kodo na zadnji strani betice vsekakor ne vzbuja pozornosti, brez skrbi pa se lahko sprehaja tudi med poševnookimi mafiozi. Če odvzamemo teh nekaj šminkerskih predizpozicij, ki so razvijalcem ušle, dobimo nadvse spodobno obliko podlasičje prituhnjenega delovanja najetih morilcev. Tako se vam bo večkrat zgodilo, da boste nalogo rešili v oblačilih nekoga drugega, naj si bo to kuhar v kitajski restavraciji, zamaskirani policaj specialec, ali pripadnik katere izmed triad. Igra kot smo že omenili, ne poskuša biti linearna, saj je vsako misijo mogoče rešiti na več načinov, seveda brez izpostavljanja skupnega cilja. Določene osebe morajo umreti, saj vas nanje veže pogodba in zelenci, kako boste opravili z njimi,



ZGORAJ LEVO "Tegale je vodka ubila, še preden sem utegnil pritisniti na sprožilec." ZGORAJ SREDINA Pogled skozi ključavnico bo zrajcal vse okuse. SPODAJ Francoski policaji še mrtvi salutirajo.

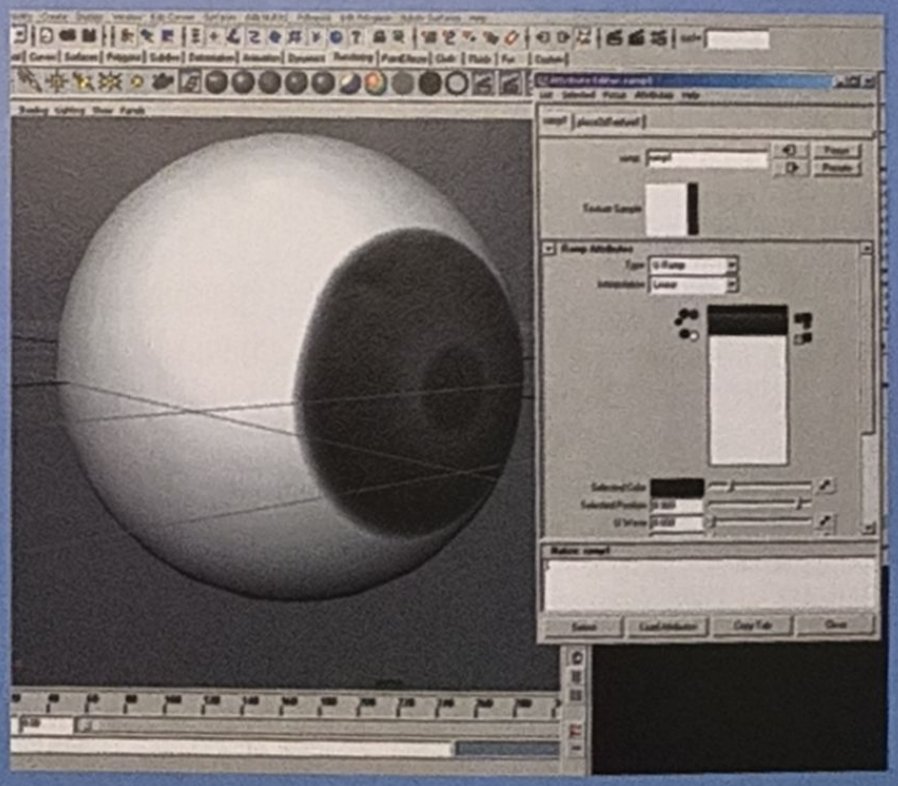
Razgaljena Maya

Spoprijateljite se s tem kompleksnim programskim paketom ter uporabljajte naš vodič.



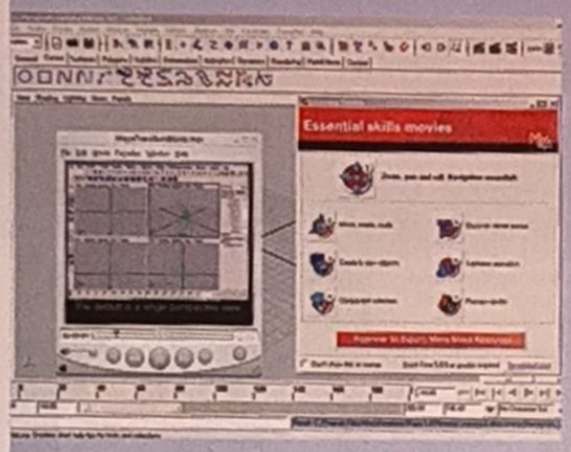
tiven naslov elektronske pošte, na katerega boste dobili geslo za aktiviranje izdelka. To geslo boste potrebovali vsakič, ko boste želeli izdelek ponovno namestiti, zato ga shranite na varno mesto. Zaženite orodje in se sprijaznite z okoljem. Nihče ne pričakuje, da boste takoj vedeli, kako kaj deluje, zato se privajanja lotite počasi in kmalu se vam bo navigacija po programu in zafrkavanje s krivuljami NURBS (Non-Uniform Rational B-Splines) zdelo mala malica. Čeprav je gumbov in menijev veliko, boste hitro opazili, da se večina ukazov le nahaja tam, kjer morajo biti. Dajmo ustvariti preprosto sfero, kroglo ali nekaj podobnega kegljaškemu pripomočku. Izberite meni **Create**, od koder se podajte v podmeni **Polygon Primitives** in naprej na **Sphere**. Ob kliku se sfera pojavi na sredini zaslona in je že pripravljena na drezanje.

Ne poskušajte že kar na začetku ustvariti vesoljske ladje, s katero bi lahko zavzemali osončja, če pa ste prezeleni celo za oblikovanje navadnega kladiva. *Maya* ponuja veliko zbirko vodičev skozi program, najdete pa jih v meniju **Help**. Tu lahko preberete vse o tem, kako ustvariti najbolj pomilovanja vredno kockasto bitje, pa tja do posebnih učinkov, ki jih ustvarite s pomočjo delcev. Vodiči si sledijo po korakih in obenem prikazujejo tisto, kar želite ustvariti. Ko pričnete z gradnjo tridimenzionalne scene, je najbolje, da na začetku namečete skupaj vse modele in teksture, ki jih potrebujete in jih nato počasi sestavljajte v želeno sceno.

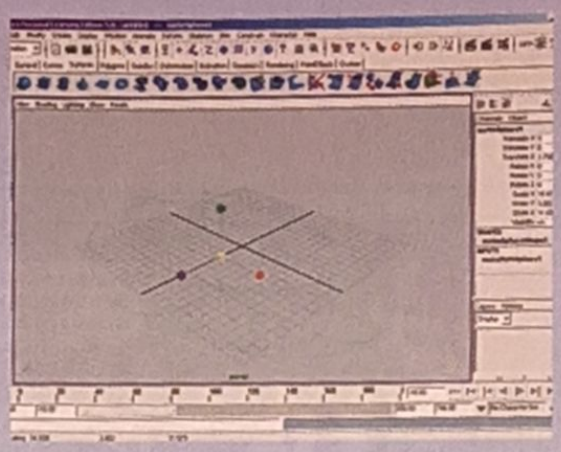


Začetki v Mayi

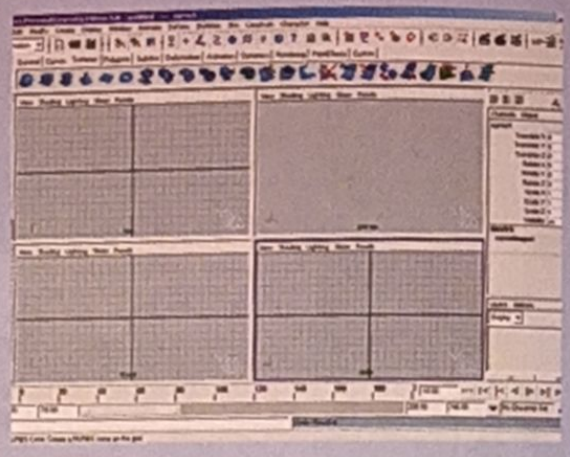
Pot od praznega zaslona do bleščečega modela v 3D.



Začnite z video vodiči. Dolgi so zgolj eno minuto, a vam bodo vsaj dali občutek, da je *Maya* budna in deluje pravilno. Kasneje se lahko polotite prebiranja ostalih vodičev, da v žile dobite vsaj 2% izkušenj.



Osnovne kontrole je izjemno lahko obdelovati. Na levi strani so gumbi, ki vam pomagajo pri rotiranju, povečevanju in premikanju objektov. Izberite enega in nato premaknite eno izmed točk na objektu ter mu tako spremenite obliko.

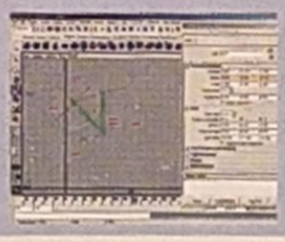


Tukaj je zelo preprost primer, kako je mogoče modelirati s krivuljarni. Z orodjem **Pencil Curve** lahko izrišete levo stran vaze ali kozarca, pri tem pa pazite, da na vrhu zadeve ne zaključite.

Pojanje po ulicah

Naj vas *Maye* učijo najboljši.

Ker znanja ni nikoli dovolj, vas bomo zdaj usmerili še na spletno stran, ki vas bo do zob oborožila tako z nasveti za začetnike, kot tudi z drobnimi triki, namenjenimi profesionalcem. Naslov strani se glasi **www.3dbuzz.com**, poleg odlično organiziranega morja vodičev pa vsebuje tudi številne modele, ki jih boste lahko vključili v svoje stvaritve. Veliko modelov je celo popolnoma brezplačnih, vsi prispevki na strani pa so ocenjeni, tako da boste takoj vedeli, čemu se splača posvečati vaš čas in čemu ne. Posebna poslastica strani so brezplačni filmi, ki predstavljajo koristne tečaje o najrazličnejših tehnikah izdelave 3D in 2D grafike.



NAJBOLJŠA REŠITEV ZA VAŠE OMREŽJE

networks DEFENDER

- > Požarni zid
- > Protivirusna zaščita
- > VPN
- > QOS - Aktivno upravljanje
- > Skupna internetna povezava
- > Mail in Web Strežnik
- > Proxy
- > FTP Strežnik
- > Preverjanje vsebin
- > Port Forwarding
- > NAT, PAT
- > Navidezni IP naslovi
- > Anti SPAM

Vsi pomembni gradniki varnostnega sistema v eni napravi vrhunskih zmogljivosti za neverjetno ceno !!

Samo v mesecu maju in juniju !!

NETWORKS DEFENDER za samo 17.000 SIT / mesec.

*** V ceno je vključen DDV.

NETWORKS DEFENDER
NAPRAVA, KI JO MORATE IMETI IN SI JO LAHKO PRIVOŠČITE.

TrendNET d.o.o. Računalniški inženiring, Šlandrova cesta 6A 3320 Velenje,
Tel :03 /586-30-33, Fax : 03 / 586-19-70, E - Mail : info@trendnet.si
www.networksdefender.com

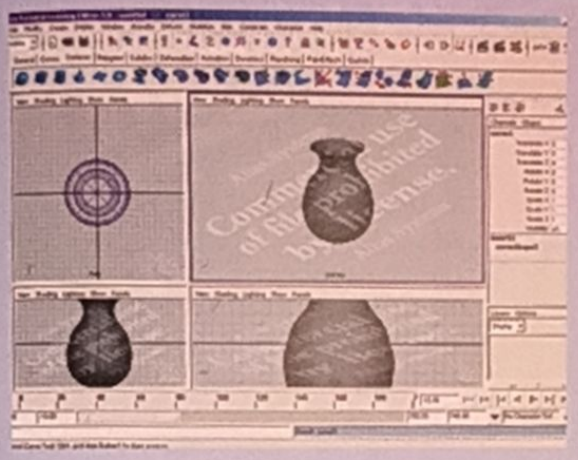
Portalni sistem TURIST

Portalni sistem TURIST omogoča združevanje ponudbe turističnih regij in v povezavi s tem promocijo in trženje.

Booking sistem omogoča aktivno zasedanje in nakup kapacitet ter predstavlja za ponudnika obenem nosilno aplikacijo za obvladovanje rezervacij.

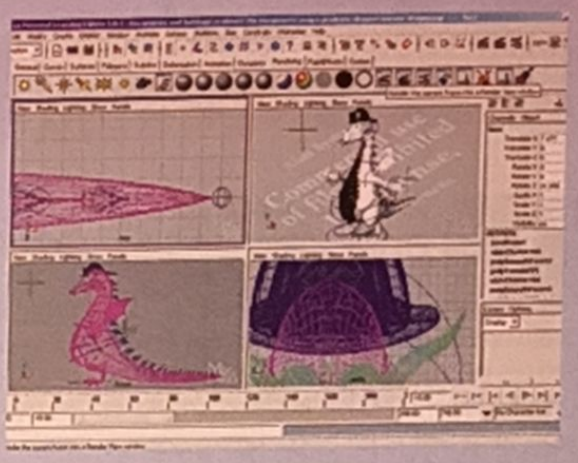
Portal TURIST lahko po inicialnem polnjenju z lahkoto sami obvladujete in ažurirate, aktivne povezave pa poskrbijo, da se dinamični podatki nenehno osvežujejo.

TrendNET d.o.o. Računalniški inženiring,
Šlandrova cesta 6A 3320 Velenje,
Tel :03 /586-30-33, Fax : 03 / 586-19-70,
E - Mail : info@trendnet.si , Web: www.trendnet.si



Poskrbite, da bo tale objekt označen, nato pa izberite orodje **Revolve** z jezička **Surfaces**. Objekt se bo zavrtel okoli svoje osi in se preobrazil v poln objekt 3D, pripravljen, da ga uporabite v vaši prvi sceni.

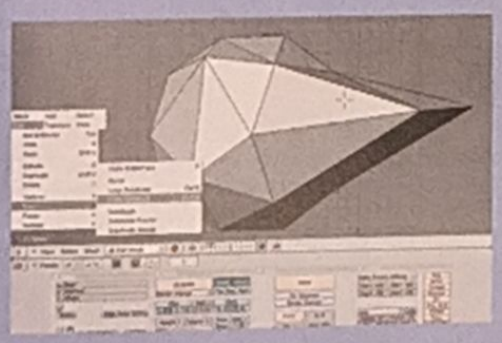
Če želite objekte videti renderirane, boste potrebovali v sceni luči. Možnosti najdete na zavihku **Rendering**, nagibajo pa se od ambientnih luči do žarometov.



Končno je prišel čas za izris celotne scene. Spet izberite zavihek **Rendering** in izberite, če želite, da se izris prikaže v enem izmed oken pogledov ali v novem oknu. Kliknite, se udobno namestite in se pričnite režati.

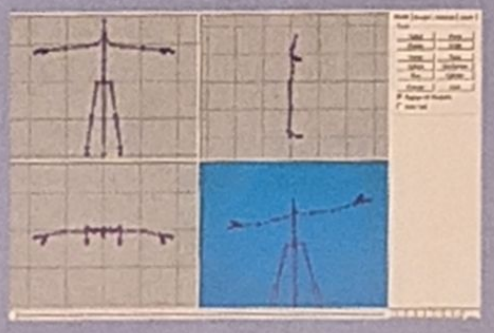
BLENDER

Gre za odprtokodno orodje za ustvarjanje renderiranih modelov in je ostudno močna pogruntavščina. Skoraj ni je stvari, ki je z *Blenderjem* ne bi mogli početi, boste pa za to plačali s krvjo, saj je njegov vmesnik čisto drugačen od vsega, česar ste bili do sedaj vajeni. Veliko časa bo preteklo, preden se boste lahko pohvalili, da ste mojster Blender-Fuja, raje si oglejte nekaj pomoči na spletnem naslovu www.elysiun.com.



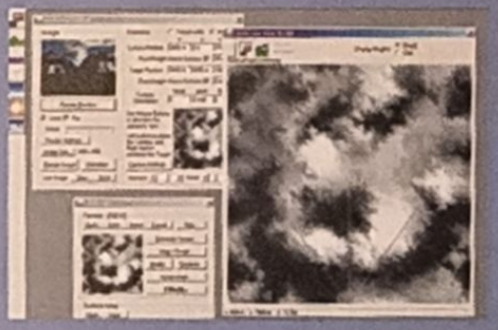
MILKSHAPE 3D

Pojavil se je kot urejevalnik animacij za igro *Half-Life*, čeprav je ponudil podporo marsikateri kasnejši franšizi provoosebnih iger. Modeliranje z majhnim številom poligonov vam ponuja velik razpon različnih izzivov, če ste nadobudni mladi razvijalec iger. Eno je ustvariti realistično gospodično Croft, drugo pa jo spremeniti v uporabniku prijazno nizkopoligonsko seks bombo, ki računalnika igralca ne bo ravno upočasnil na nivo žepnega kalkulatorja. Zadeva podpira sedemindvajset različnih pogonov iz iger.



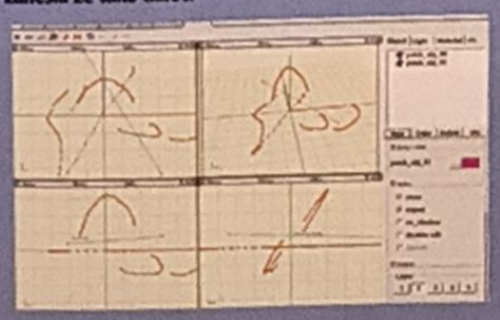
TERRAGEN

Četudi ste sposobni ustvariti precej izpopolnjen model, ga morate kasneje predvsem vtakniti v neko okolje, da bo lahko služil svojemu namenu. Najbolj preprosto je, da ustvarite nekakšen teren, se poigravate z masami zemlje in kamenja, vse skupaj polijete z vodo in počakate, kje bo obstala. *Terragen* nekako deluje v tem stilu, kasneje lahko okolju dodate še posamezne svetlobne učinke, celotno pokrajino pa izvozite kot sliko. Tukaj ne boste naleteli na nobeno kompleksno mapiranje in zvijanje poligonov za gležnje.



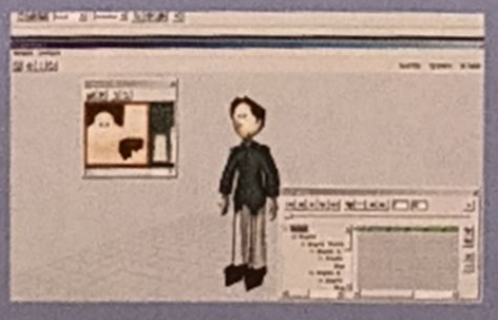
HAMAPATCH

Modeliranje s t.i. krpami (patch) ni nikoli postalo toliko podrobno kot modeliranje mesh, NURBS ali razsipavanje z delci (particle), je pa zelo uporabno orodje, če želite ustvariti organske modele. Privarimo jih skupaj in namesto celega kupa linij, dobimo trden model in tako obidemo nekaj problemov, ki se pojavijo ob modeliranju resnično zapletenih modelov. *Hamapatch* je izvrstno orodje, s katerim si lahko pomagate, če vas je pot v modeliranju 3D zanesla že tako daleč.



CHARACTER FX

Animacija osebkov leži v njihovih skeletih. V ta namen ne potrebujete človeške različice okostja s celotno proceduro ušesnih kosti in rebričevja; kosti v objektu predstavljajo posebno določene povezane točke, s pomočjo katerih se bo lik lahko gibal. S programom *CharacterFX* lahko preizkusite, kako zabavno in lahko je ustvarjati gibanje. Spopadete se lahko tudi z več primeri, ki vam bodo to še bolj nazorno prikazali, uvozite pa lahko tudi svoje primere, recimo v formatu 3dS.



OSTALO PROGRAMJE

Tu je, v telegrafskem slogu, še seznam nekaterih ostalih uporabnih programov za 3D modeliranje, ki bi vam lahko prišli prav.

3D Canvas
3D Matrix
AC3D
Anim8or
Aztec
Breeze Designer
DeleD 3D Editor
Draw3D
EasyModel
Innovation3D
k-3D
Materialize 3D!
Metasequoia LE
Wings 3D
YafRay
3DEM
WorldMachine

Splovite svojo ladjo

Russ Caslis si je svetovno slavo prislužil s svojo modifikacijo Millenium Falcon, svojo ustvarjalnost pa je sedaj usmeril na bolj pomorske predmete.

Ko smo v 20. številki *PCF* predstavili genialno modifikacijo, ki je temeljila na Millenium Falconu, je bil odziv bralcev naravnost presenetljiv, zato smo se razveselili, ko nas je Russ obvestil o svoji zadnji mojstrovini, ki temelji na modelu letalonosilke USS Enterprise (Trekkiji, žal ne govorimo o ladji iz *Star Treka*). Tako kot Millenium Falcon je tudi ta izdelek popolnoma delujoč PC v igrači, le da je tokrat precej zmogljivejši.

Poleg osnovne plošče Mini-ITX, na kateri vgrajen procesor deluje pri frekvenci 1 GHz, ladja vsebuje tudi pogon DVD-ROM, vrata FireWire in USB, 6-v-1 čitalec/zapisovalnik pomnilniških kartic, 4 Gb trdi disk in 10/100 Mb mrežno kartico. Barva tipkovnice dopolnjuje barvo ladje, zraven pa sodi še popolnoma prilagojena optična miška.

Russova ljubezen do podrobnosti, ki je bila tako očitna pri Millenium Falconu, je tukaj dosegla nove nebeške višave. Eno izmed bojnih letal F-14 je uporabljeno kot lučka aktivnosti trdega diska, pri čemer se pilotova kabina osvetli modro, motorji pa rdeče. Pista za vzlet letal je po sredini prav tako osvetljena z zaporednim nizom luči. Še bolje, letalo F-14 z lučko aktivnosti trdega diska lahko odstranite in se z njim igrate, cela ladja pa vam lahko preko vgrajenega zvočnika tudi zaigra državno himno!

Iz svojega doma v Silicon Valley je Russ v ekskluzivnem intervjuju za *PCFormat* razložil, kje je dobil navdih za modifikacijo. "Nekega dne sem med pohajkovanjem po trgovini z igračami zagledal precej veliko, čeprav preprosto, maketo letalonosilke USS Enterprise. Ko sem jo prinesel domov, sem ugotovil, da bi s skrbnim načrtovanjem vanjo lahko vstavil tako ploščo Mini-ITX kot tudi pogon DVD-ROM. Igračo sem v celoti prebarval in dodal elektroniko ter luči. Letala F-14 sem sestavil iz preprostih kompletov modelov (enemu izmed njih sem nato dodal še luči) in izrezal vsa vrata in odprtine, potrebne za računalniške dele. Nato sem dodal še potrebne računalniške komponente, brez katerih bi bila ladja neuporabna."

> **TAKO KOT MILLENIUM FALCON JE TUDI TA IZDELEK POPOLNOMA DELUJOČ PC V IGRAČI**

Čeprav je Russ prvi, ki prizna, da njegova ladja nima dovolj moči, da bi poganjala spodobne vojaške igre, pa obenem zatrjuje, da je idealna za PC, namenjen domači zabavi ali gledanju filmov. "Ta modifikacija je krasen dodatek za vsako dnevno sobo," je še dodal. "Se vam že cedijo sline po gledanju *Top Guna*?"

LETALONOSILKA USS ENTERPRISE

"To je bil osnovni navdih za modifikacijo. Ko sem s svojo ženo brskal po lokalni trgovini z igračami, sem zagledal letalonosilko, ki je izgledala ravno dovolj velika, da bi vanjo lahko vstavil ploščo Mini-ITX. Moja žena je vztrajala, naj igračo kupim. Ali ni naravnost prekrasna?"

OSNOVNA PLOŠČA M10000 MINI-ITX

"No, pri tej modifikaciji pravzaprav sploh ni bilo nobene dileme – edini način, na katerega bi računalnik lahko spravil v notranjost te igrače, je bila uporaba takšne osnovne plošče! Meri samo 17 x 17cm, integrirano pa ima grafiko, zvok in 1 GHz procesor s pospeševanjem MPEG! Komaj čakam, da bom lahko preizkusil še manjše osnovne plošče, ki jih obljublja VIA."

USB TIPKOVNICA

"Temo sem dokončal z nakupom preproste in cenene USB tipkovnice. Spremenil sem LED barve in samo barvo tipkovnice, tako da se je ujemala z ohišjem. Prav tako sem kabel tipkovnice pobarval tako, da spominja na opozorilni trak, ki ga včasih uporabljajo za označevanje nevarnih predelov na pomorskih ladjah. Podobno tehniko sem uporabil tudi pri kablu miške."

IGRAČA HOVERCRAFT IN OPTIČNA MIŠKA

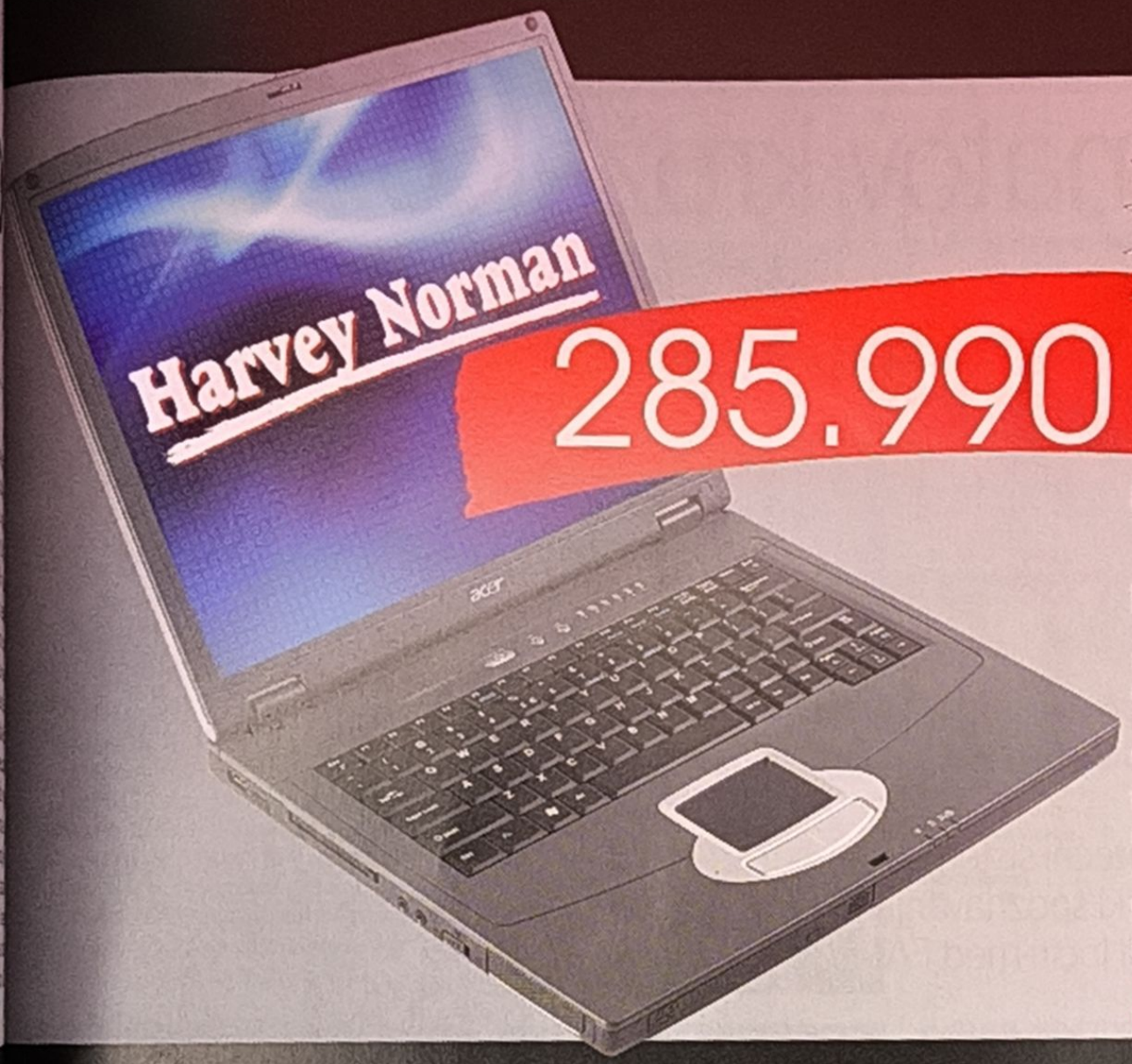
"Najprej sem zmodificiral miško, da sem dobil dodatne LED diode in zeleno/rdečo barvno temo, kot jo ima tudi sama letalonosilka. Vendar zaradi te spremembe še vedno ni bila dovolj zanimiva. Namesto tega sem kupil še eno igračo. Spremenil sem njen videz in ji dodal še elektroniko optične miške. Na koncu sem bil z rezultatom več kot zadovoljen."

KOMPLETI MODELOV F-14

"Dodajanje letal na palubo letalonosilke je bilo povsem preprosto, dodajanje luči na motorje in kabine letal pa precej bolj zahtevno. Najti način, na katerega bi letalo lahko hitro odstranili s površine in ga nato hitro tudi postavili nazaj, je bilo še težje. Seveda letalo odstranim samo takrat, kadar se hočem z njim igrati, oprostite – mislil sem reči, kar koli pregledati!"

POGON DVD-ROM ZA NOTESNIKE

"Želel sem uporabiti predvajalnik DVD lepega izgleda, ki je hkrati tudi majhen. Malo sem se razgledal po eBayu in za nizko ceno so mi ga dostavili naravnost pred moja vrata."



285.990

GARANCIJA najboljša IZBIRA

Prenosni računalnik ACER 1353lc
Procesor AMD athlon 2.400+, spomin 256MB, trdi disk 30GB, DVD/CD-RW combo enota, modem, LAN, firewire, ir vmesnik, S-video TV-out, grafična kartica onboard (do 64MB), XP HOME edition,
2 leti garancije

do 12 mesecev v obliki trajnika brez obresti

59.990

Digitalni fotoaparat SONY DSC-P72
Efektivnih slikovnih točk: 3,2 megatočk, optični/smart zoom: 3x / 9,6x, video z zvokom MPEG Movie VX, programska oprema in USB kabel, baterijo in polnilec, ***garancija 24 mesecev***
DARILO:
Harvey Norman vam podarja torbico za digitalni fotoaparat!

109.990

LCD zaslon SONY SDM-S73H TFT
Velikost 17", veliko kontrastno razmerje 500:1, ločljivost 1280x1024 točk,svetilnost: 250 cd/m, ***čas odziva 16ms***

GARANCIJA 4 LETA

Harvey Norman

•POHIŠTVO•SPALNICE•DNEVNE SOBE•KUHINJE•SEDEŽNE GARNITURE•
•AUDI-VIDEO•BELA TEHNIKA•MALI GOSPODINJSKI APARATI•RAČUNALNIŠTVO•
•LETALIŠKA 3D•LJUBLJANA•ODPRTO 7 DNI V TEDNU•PON.-SOB.: od 9-20 URE, NED.: 10.-15 URE•TEL.: 01 585 5000•

PCFormatov krožek o... datotečnem sistemu

DRUGI DEL

Kaj je datotečni sistem in kaj počne? Tokrat vam bomo predstavili novo etapo v dirki spoznavanja operacijskega sistema. Od zdaj naprej boste tudi vi znali ločiti med FAT in NTFS...

FAT16 JE PREŽIVEL KOT NEKE VRSTE ŽIVI FOSIL, OD DOS-A DO WINDOWS XP

Ko kupite trdi disk, je ta nizkonivojsko formatiran, kar pomeni, da poseduje osnovne informacije za usmerjanje glav diska in da je vsaka plošča razdeljena v steze in sektorje. To je potrebno za organizacijo fizičnega medija, ne daje pa nobene informacije o razporeditvi podatkov, ki se zapišejo na plošče. Računalniški novinarji organizacijo trdega diska radi opisujemo metaforično – disk je kot prazna knjiga s stranmi, kazalom itn. V našem krožku pa bomo uporabili bolj vozniško primero.

Pa začnimo. Naš prazni trdi disk je kot podzemno parkirišče na novo zgrajenega nakupovalnega centra. V bistvu je le velik, kvadraten kos asfaltirane površine z vnaprej določenim razporedom dostopov, betonskimi stebri in podobnimi pritiklinami, ki točno določajo prava mesta za avtomobile. Na tleh pa ni nobenih oznak, ki bi določale posamične parkirne prostore in nobenih številk ni, ki bi označevale posamične prostore, s pomočjo katerih bi lahko vaš avtomobil laže našli po peturnem pohajkovanju po trgovinah, ko ste založeni s plastičnimi vrečkami in vrtnimi stoli. Stric, ki pride kasneje in zariše oznake, kot so "prvo nadstropje" in "vrsta 235", formatira parkirišče, ta format pa je datotečni sistem.

Če smo čisto natančni, vaš datotečni sistem sploh ni del Windows. V bistvu predstavlja le neke medle ločnice, saj mora Windows vključiti še kodo, ki mu dovoljuje dostop do določenega datotečnega sistema. Kot bomo videli, lahko datotečni sistem spremenite, ne da bi spremenili ali zamenjali datotečni sistem.

FAT IN NJEGOVA DRUŠČINA

Začnimo s FAT16. Ta je eden zgodnejših Microsoftovih datotečnih sistemov, ki je preživel kot neke vrste fosil iz DOS-a vse do Windows XP. Če vdremo v trdi disk, formatiran v FAT16, ugotovimo, da se na prvem sektorju prvega cilindra prve glave nahaja glavni zagonski zapis (Master Boot Record ali MBR).

OKIPAGE B4300
OKIPAGE B4300
črnobeli digitalni tiskalnik
18 str./min
razred 1200dpi
16-48 MB spomina
kapaciteta papirja do 850 listov
USB 2.0 in paralelni vmesnik
opcija mreža, PostScript, ...
samo 6,2 sec za prvi izpis
Junij 2003 do Avgust 2003

OKIPAGE C5000
OKIPAGE C5100n / C5300n
najcenejši tiskalnik v svojem razredu
nizka cena barvnega in črnobelega izpisa
vse barve natisne v enem prehodu
12 str./min v barvah -
20 str./min č/b
1200*600 dpi
do 400 MHz processor
32 do 320 MB spomina, opc. HD
opc. Adobe PostScript 3
kapaciteta papirja do 930 listov
10/100 Base TX Ethernet
in USB vmesnik

THE COLOUR OF BUSINESS
LIGHTS COLOUR ACTION!
Oki, Network Solutions for a Global Society
OKI
Single Pass Colour
MIKROING trade d.o.o.
UVOZNIK IN DISTRIBUTER:
MIKROING trade d.o.o.
Tržaška cesta 393, LJUBLJANA,
Tel.: 01 42 36 131, Fax: 01 25 71 133,
E-mail: mikroing@mikroing.si
www.mikroing.si

NOVO!!!

OKIPAGE C9000/C7000
Barvni digitalni tiskalnik
format do A3+
do 30 str./min v barvah -
do 37 str./min v č/b
do 1200 x1200 dpi
originalni Adobe PostScript 3
kapaciteta papirja do 2850 listov
do 600 MHz Power PC 750 procesor
do 1024 MB spomina / hdd / duplex
Marec 2003 do April 2003

Ta je dolg 512 bajtov, prvih 446 bajtov tega prostora pa zaseda majhen programček, ki je zadolžen za začetek nalaganja operacijskega sistema. Gre za prvo kodo, ki se zažene po tem, ko BIOS zaključi POST in najde prvi zagonski trdi disk.

Ena od stvari, ki jih mora program narediti, je ta, da prebere particijsko tabelo, ki čepi na koncu MBR. Vsak zapis v tabeli je dolg 16 bajtov. Prvi bajt bi moral biti 80h (heksadecimalen), če je particija aktivna, če ni, pa mora biti 0. Naslednji trije bajti dajo informacijo o številkah glave, cilindra in sektorja fizične lokacije začetka particije na trdem disku. Nato je še en bajt, ki identificira datotečni sistem, ki se uporablja na izbrani particiji, ki je za FAT16 04h. Za njim so še trije bajti, ki povedo koordinate glave/cilindra/sektorja (HCS) konca particije – skupno torej 8 bajtov. Druga polovica particijske tabele služi kot potrdilo za te podatke, saj določa število sektorjev med MBR in začetkom particije ter število sektorjev v particiji.

PARKIRNA MESTA

Na začetku vsake particije je zagonski sektor. Ta je izjemno podoben glavnemu zagonskemu sektorju, le da namesto particijske tabele vsebuje datotečno tabelo (File Allocation Table – FAT). Od tod torej naziva FAT in FAT 16. FAT deluje kot zemljevid trdega diska, v katerem je zapisano, kaj je shranjeno na določenem položaju. Da tabela FAT ne bi zavzemala toliko prostora kot sami podatki, ki jih predstavlja, je disk "razbit" na manjše dele, imenovane gruče. Če se vrnemo k naši primeri, bi te gruče predstavljale posamična parkirna mesta. Velikost teh mest je določena, ko je parkirišče formatirano, predstavljajo pa najmanjšo enoto parkirnega prostora, ki jo je mogoče naslavljati. Ne glede na to, ali je avtomobil, ki ga parkirate, Volvo ali Ford Ka, boste z njim zasedli celotno parkirno mesto. Če želite parkirati tovornjak, boste potrebovali več kot le eno parkirno mesto, a če vaše vozilo ne bo veliko za točen večkratnik parkirnega mesta, bo v zadnjem mestu vedno nekaj odvečnega prostora. S krčenjem parkirnih mest zmanjšate to izgubo, a bo zato zemljevid parkirišča precej večji, saj se mora označiti večje število mest – in zato boste potrebovali dalj časa za iskanje vašega avtomobila.

> **SAM FAT JE BOLJ PODOBEN OGROMNI PLOŠČI ZA ČLOVEK NE JEZI SE KOT PARKIRIŠČU**

Zdaj je pa čas, da uporabimo drugo primero, saj je sam FAT bolj podoben plošči za *Človek ne jezi se*, kot parkirišču. Na plošči je kvadrat za vsako gručo v particiji in vsak je označen s številko. Če je gruča na voljo, je njena oznaka v FAT "0". Če gručo uporablja kakšna datoteka, vnos v FAT vključuje številko naslednje gruče v datoteki. Pogosto se zgodi, da je potrebno datoteke, ki jih želite shraniti na disk, razbiti na manjše, nezaporedne delce, ki so razbiti po celi particiji. Datotečni sistem jih lahko najde s povezovanjem teh delcev kot bi se s figurico premikali po igralni plošči – tako so datoteke združene v FAT.

MALCE MATEMATIKE

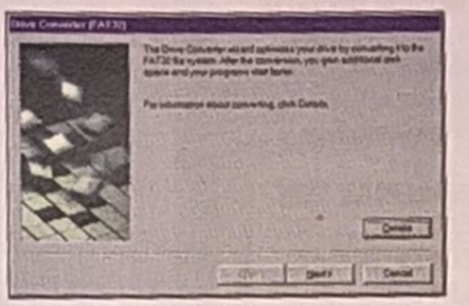
No, številka 16 v FAT16 pomeni, da so številke v FAT dolge dva bajta, torej 16 bitov. To seveda pomeni 65.536 možnih vrednosti, 11 od teh pa je rezerviranih za označevanje praznih gruč, poškodovanih gruč, koncev datotek in podobnih lastnosti. Tako nam ostane 65.525 gruč, ki jih lahko particija FAT 16 naslavlja. Ker je največja velikost gruče določena v particijski tabeli na 32K, je lahko particija FAT16 velika največ 2Gb, kar je bilo pred časom ogromno.

FAT32 NA SCENI

Microsoftova rešitev te prostorske omejitve je bil datotečni sistem FAT32, ki so ga predstavili z izidom operacijskega sistema Windows

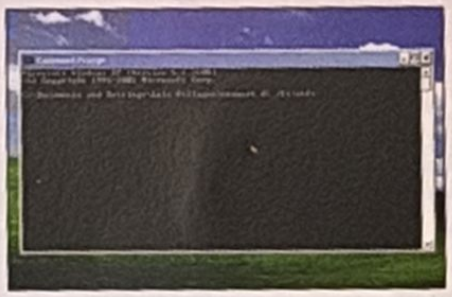
PRETVARJANJE

Čas je, da se rešite zastarelega datotečnega sistema in ga zamenjate z novim...



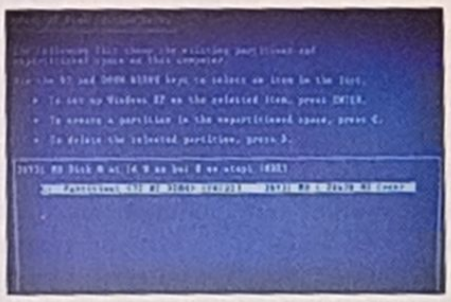
...v FAT32

Diske FAT16 lahko pretvorite v FAT32 v Windows 98 ali Me preko **Start→Programs→Accessories→System Tools→Drive converter utility**.



...v NTFS

Uporabniki XP lahko diske FAT32 pretvorijo v NTFS iz ukazne vrstice. Vtipkajte `convert d: /fs:ntfs` in pritisnite **[Enter]**.

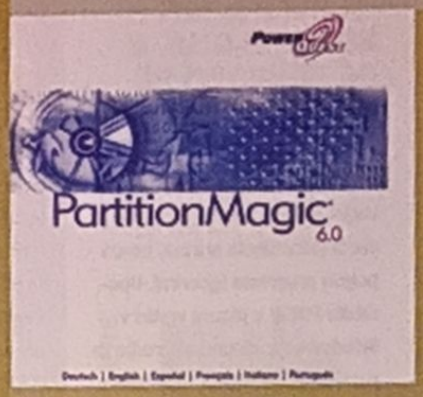


Enosmerno

Datotečni sistem lahko pretvarjate samo v novejšega. Pretvorba nazaj v FAT32 ali FAT16 brez brisanja particije in izgube podatkov ni mogoča.

Kaj je FAT32?

Cela leta smo bili brez datotečnega sistema, potem smo pa dobili kar tri!



***Partition Magic* pred različico 6.0 ni pravilno podpiral particij FAT32x, zato bodite previdni pri diskih, večjih od 8Gb.**

Čeprav velikost FAT v FAT32 dovoljuje particije, velike do 8Tb, pa ima eno pomembno omejitev. Ta je tam zato, ker particijska tabela uporablja tri bajte za shranjevanje začetnega cilindra, glave in sektorja particije in nadaljnje tri bajte zapisa, ki pove, kje je končni položaj. S striktnim določanjem enega bajta za vsako vrednost, bi tako lahko določili največ 255 cilindrov, 255 glav in 255 sektorjev. V praksi pa imajo skoraj vsi diski IDE le 16 glav in 63 sektorjev – to pa zato, ker je veliko ceneje zvišati kapaciteto z izboljšavo natančnosti sledenja glave diska (kar dovoljuje več cilindrov) kot pa z dodajanjem dodatnih glav ali sektorjev. Da bi zaobšel to omejitev, datotečni sistem neenakomerno porazdeli bite, da bi dovoljeval več cilindrov in manj glav.

S tem so še vedno dovoljene precejšnje kapacitete, a kakor koli obrnete, lahko trije bajti naslavljajo samo 16,7 milijonov sektorjev, kar pomeni, da je lahko particija velika le 8Gb. Na srečo je vnos v particijski tabeli, ki vsebuje število sektorjev, dolg 4 bajte. Če bi se lahko popolnoma znebili sheme naslavljanja cilindrov, glav in sektorjev in preprosto po vrsti oštevilčili sektorje, od nič naprej, bi lahko naslavljali particije, velike do 2Tb. Ta proces se imenuje Logical Block Addressing in ga danes samodejno izvajata tako BIOS, kot tudi Windows XP. Na sistemih z Windows 98 pa je tovrstno naslavljanje izvedeno s posebnimi gonilniki LBA, ki funkcionirajo kot podaljšek datotečnega sistema, imenovan FAT32x.

Branje številk cilindrov, glav in sektorjev pa ni tako enostavno, kot si mogoče predstavljate, to pa zaradi načina, na katerega so biti razporejeni preko meja bajtov.

Deset veličastnih: Nasveti za reševanje težav

Katera vprašanja se najpogosteje pojavljajo v Gregorjevem poštnem predalu?

10/10

"NAMESTIL SEM NOV TRDI DISK, A GA WINDOWS NE PREPOZNA."

Če je disk zaznan med procesom POST, je razlog temu dejstvo, da verjetno še ni particioniran. Če je particijska tabela prazna, bo OS pogon preprosto ignoriral. Uporabite FDISK v ukazni vrstici v Windows 9x ali kakšno orodje za particioniranje diska, ki ga boste našli na CD-ju Windows XP.

"FDISK MI DOVOLJUJE PARTICIONIRANJE DISKA V DELE, VELIKE NAJVEČ 2GB."

To je pa zato, ker uporabljate datotečni sistem FAT16. V Windows 98 ali Me, vas bo FDISK vprašal, če želite "vključiti podporo za velike diske". Če odgovorite pritrdilno, boste particionirali s FAT32, če ne, pa boste disk particionirali s FAT16. Po tem vas FDISK tega ne bo več vprašal.

"ALI LAHKO PRVI TRDI DISK NASTAVIM TAKO, DA NE BO C?"

Privzeto je prvemu zagonskemu disku vedno dodeljena oznaka C. Če imate več diskov, lahko spremenite prednost zagona v BIOS-u in s tem določite, s katerega trdega diska naj najprej prebere informacije, a bo izbranemu disku še vedno dodeljena oznaka C.

"MOJ DISK C JE PREPOZNAN, ČE SISTEM ZAŽENEM Z DISKETE ALI CD-JA, Z NJEGA PA NE MOREM ZAGNATI SISTEMA."

Najverjetneje je poškodovan MBR. V Windows 9x lahko uporabite FDISK/MBR, da prepišete poškodovani MBR z nepoškodovanim, ne da bi s tem vplivali na particijsko tabelo. Uporabniki Windows XP pa boste potrebovali kakšno namensko orodje, kot je *Disk Patch* (www.diydatarecovery.nl/~tkuurstra/repairmbr.htm).

"FORMATIRAL SEM TRDI DISK Z UKAZOM FORMAT, SEDAJ PA NE MOREM ZAGANJATI Z NJEGA."

Če ne uporabite stikala /S za ukazom FORMAT, se zagonske datoteke ne prepišejo na disk. Še enkrat formatirajte disk z ukazom FORMAT /S ali zaženite računalnik s CD-ja Windows, s čimer boste prekopirali potrebne datoteke na disk.

"SPRAZNIL SEM KOŠ – A BODO S TEM DATOTEKE POPOLNOMA IZBRISANE?"

Ne. Vse, kar se pod FAT16 in FAT32 zgodi je, da se prva črka imena datoteke v datotečni tabeli zamenja z znakom "?". Nizkonivojski program za brisanje, kot je *Norton Unerase* lahko te datoteke najde in vas pozove, da vnesete manjkajoči znak.

"FORMATIRAL SEM TRDI DISK – ALI SO MOJE DATOTEKE ZA VEČNO IZGUBLJENE?"

Ne. Hitro formatiranje preprosto zamenja zagonski zapis in datotečno tabelo na formatirani particiji. Same datoteke so še vedno tam. Obnavljanje pa zahteva ogromno časa in dela, še posebej, če so bile datoteke močno fragmentirane.

"ZBRISAL SEM PARTICIJO – ALI LAHKO ŠE VEDNO NAJDEM MOJE DATOTEKE."

Seveda. Particijska tabela je bila sicer izbrisana, a bi morala datotečna tabela še vedno biti na disku, vključno z datotekami, zato je postopek enostavno obrniti. Posebna orodja za particioniranje, kot je *Partition Magic* znajo to narediti.

"IZBRISAL SEM DOLOČENE DATOTEKE IN NATO DEFRAGMENTIRAL DISK. ALI LAHKO IZBRISANE DATOTEKE POVRNEM?"

To zna biti precejšen problem. Defragmentacija vključuje premeščanje podatkov po disku, deli diska, na katerih so bile datoteke, preden ste jih izbrisali, bodo označeni kot prosti. Zato obstaja velika možnost, da so bile te datoteke med defragmentacijo vsaj delno prepisane.

"ALI LAHKO NAMESTIM VEČ OPERACIJSKIH SISTEMOV NA ISTO PARTICIJO?"

Ne. Z ene particije lahko zaženete samo en operacijski sistem. Sicer pa bi neskladja med imeni datotek in map vodila v težave z datotekami DLL in okvarjenimi podatki.

95 OSR2, a ni bil popolnoma podprt do Windows 98. Ta datotečni sistem uporablja zelo podoben MBR, particijsko tabelo in razpored zagonskih zapisov, a z 32-bitnimi vnosi v FAT namesto 16-bitnih (kar seveda lahko sklepamo že iz imena). FAT32 dovoljuje do 268, 435.445 gruč, kar pomeni teoretično zgornjo mejo velikosti particije kar 8Tb. V praksi pa je precej drugače. Algoritem, ki določa velikost gruče glede na velikost diska, je bil prirejen tako, da particije FAT32 skoraj vedno uporabljajo manjše gruče kot particije FAT16 na istem disku. Rezultat tega je veliko večji FAT (več megabajtov, v primerjavi z največ 130K pri FAT16), se pa preostali del diska bolj učinkovito uporablja, zato je celotna kapaciteta zvišana.

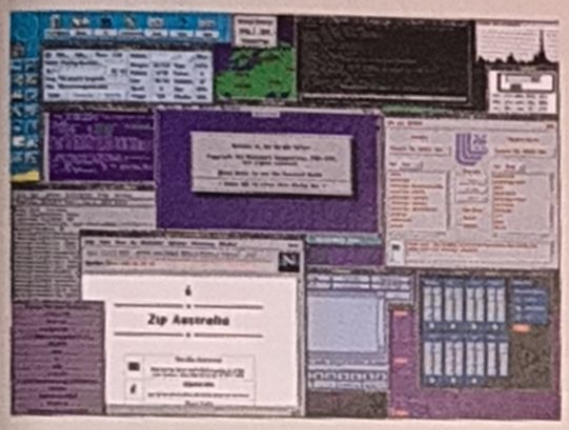
FAT32 pa ne poveča le celotne velikosti particije, temveč tudi olajša omejitve velikosti korenskega direktorija. V FAT16 se ta direktorij shrani na fiksnem delu znotraj FAT. Vse druge mape so preprosto obravnavane kot običajne datoteke in lahko brez omejitev spreminjajo velikost, korenski direktorij pa je omejen na 1.024 vnosov. Tisoč datotek v korenskem direktoriju je sicer še danes veliko, a vedite, da lahko dolga imena datotek, ki jih je predstavil Windows 95, zasedejo tudi do 23 vnosov v direktoriju, zaradi česar se lahko korenski direktorij hitro zapolni. V FAT32 je korenski direktorij mapa, kot vsaka druga, in zato lahko spreminja velikost po potrebi. Tako FAT16, kot tudi FAT32 uporabljata podvojene kopije FAT, a FAT16 zaznavanje okvar v FAT ne gre najbolje od rok in v varnostno kopijo pogosto kopira tudi napake. V FAT32 je ta proces precej izboljšan, saj lahko datotečni sistem po želji preklaplja iz ene tabele FAT v drugo in zaustavi zrcaljenje tabele, če ugotovi, da so v glavni tabeli FAT napake. Glede na dejstvo, da je v FAT32 tabela FAT veliko večja, je ta možnost zelo dobrodošla. Če pa FAT32 primerjamo z NTFS, ki si ga bomo ogledali naslednji mesec, pa je očitno, da je stvari mogoče še izboljšati.

PCF

www.rodocomp.si
FANTASTIČNA INTERNETNA PONUDBA !

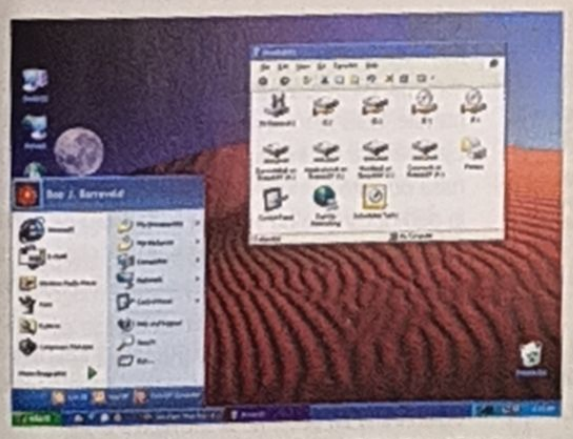
Kateri je pravi?

Kateri datotečni sistem deluje z znanimi operacijskimi sistemi?



1 FAT16 podpirajo vsi Miscrosoftovi operacijski sistemi in Linux. Je že res, da je majhen, star in neroden, a je vseeno standard.

2 FAT32 deluje z Windows 95 OSR2, Win98, Me in XP. NT ga ne podpira, Windows 2000 ga pa podpira le delno.



3 NTFS je na voljo samo z Windows NT, Win2K in XP. Nobeden od sistemov Win9x particije NTFS ne bo zaznal.

naslednji mesec

Sedaj razumete datotečni sistem, zato bo pravi čas, da si ogledamo dodatne zmogljivosti in varnost, ki jih ponuja NTFS.

PRENOSNIKI

GERICOM

2 LETI GARANCIJE GERICOM @anni

GERICOM HOLLYWOOD XXL
17" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1440 x 900 (nativna ločljivost)
Intel® Pentium®4 2,86GHz
512MB DDR delovnega pomnilnika
ATI Radeon 9000 Mobility 64MB
Trdi disk 80GB,DVD Zapisovalec
Zvočna kartica 16bit, full duplex
PCMCIA, paralelni port, serijski port
TV izhod, 3 x USB2.0, Drsna ploščica
Smart Li-ion bat, Fire Wire IEEE 1394
Fax modem 56k, mrežna 10/100, HDA
VGA izhod, Web kamera, diskretna enota, PS/2 priključek
Torbica za prenosni računalnik
Programska oprema:
Windows XP Home ANG, Power DVD
Nero Burning ROM
36,5mmx363mmx275mm, teža 3,4kg
439.900 SIT

GERICOM RADEON MC
15" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1024 x 768
Intel® Pentium® M processor 1,8GHz
512MB DDR delovnega pomnilnika
Nabor čipov Intel 82845GV
Trdi disk 80GB,DVD Zapisovalec
Zvočna kartica 16bit, full duplex
PCMCIA 1 x Type II, paralelni port
TV izhod, 4 x USB2.0, Drsna ploščica
VGA, Smart Li-ion baterija, VGA izhod
Fax modem 56k, mrežna 10/100
Intel® PRO/Wireless 802.11b,
Fire Wire IEEE 1394
Programska oprema:
Windows XP Home ANG, Power DVD
Star Office, Nero Burning ROM
25,3mmx326mmx258mm, teža 2,6kg
399.900 SIT

GERICOM BLOCKBUSTER 2.66
15" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1400 x 1050
Portable Intel® Pentium®4 2,66GHz
512MB DDR delovnega pomnilnika
ATI Radeon 9900 Mobility 64MB
Trdi disk 40GB,DVD Zapisovalec
Zvočna kartica 16bit, full duplex
PCMCIA 1 x Type II, paralelni port
TV izhod, 2 x USB2.0, Drsna ploščica
VGA, Smart Li-ion baterija
Fax modem 56k, mrežna 10/100
Fire Wire IEEE 1394
Programska oprema:
Windows XP Home ANG, Power DVD
Star Office, Nero Burning ROM
38mmx328mmx278mm, teža 3,1kg
379.900 SIT

GERICOM BLOCKBUSTER 2.4
15" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1024 x 768
Intel® Pentium®4 2,4GHz
512MB DDR delovnega pomnilnika
ATI Radeon 9000 Mobility 64MB
Trdi disk 40GB, CDRW/DVD enota
Zvočna kartica 16bit, full duplex
PCMCIA 1 x Type II, paralelni port
TV izhod, 2 x USB2.0, Drsna ploščica
VGA, Smart Li-ion baterija
Fax modem 56k, mrežna 10/100
Fire Wire IEEE 1394
Programska oprema:
Windows XP Home ANG, Power DVD
Star Office, Nero Burning ROM
38mmx328mmx278mm, teža 3,1kg
329.900 SIT

GERICOM HUMMER AMD
15,1" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1024 x 768
AMD Athlon Mobile 2500+
512MB DDR delovnega pomnilnika
ATI Radeon9600 Mobility 64MB
Trdi disk 80GB , DVD Zapisovalec
Zvočna k. 16bit full duplex
PCMCIA 1 x Type II, paralelni port
TV izhod, 4 x USB2.0, Drsna ploščica
VGA izhod, Fire Wire IEEE 1394
Smart Li-ion baterija, PS/2
Fax modem 56k, mrežna 10/100
Card reader 3 in 1
Programska oprema:
Windows XP Home ANG, Power DVD
Nero Burning ROM
39mmx345mmx282mm, teža 3,5kg
339.900 SIT

GERICOM HUMMER
15,1" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1024 x 768
Intel Celeron 2,4GHz
256MB DDR delovnega pomnilnika
Nabor čipov Intel 82845GL
Trdi disk 30GB , CDRW/DVD enota
Zvočna k. 16bit full duplex
TV izhod, 4 x USB2.0, Drsna ploščica
Smart Li-ion baterija, VGA izhod
Paralelni port
Fax modem 56k, mrežna 10/100
Programska oprema:
Windows XP Home ANG, Power DVD
Nero Burning ROM
39mmx345mmx282mm, teža 3,5kg
254.900 SIT

AOC EYES VALUE

LCD MONITORJI

15" LCD 88.990 SIT
17" LCD 98.990 SIT
17" LCD DVI, VRTLJIV ZASLON 114.990 SIT
19" LCD DVI, VRTLJIV ZASLON 159.990 SIT

DIGITALNI FOTOAPARATI SAMSUNG

Digimax V4
4,0 M točk
12 x zoom (38-114mm)
SD kartica 32 MB
torbica
69.990 SIT

Digimax UCA-3
3,2 M točk
Memory Stick DUO spomin. kartice (priložena 32 MB)
12 x zoom (38-114mm)
snemanje videa v MPEG-4
torbica
64.990 SIT

Digimax 370
3,2 M točk
12 x zoom (38-114mm)
Vgrajeni interni spomin 16 MB
torbica
49.990 SIT

Digimax 301
4,0 M točk
12 x zoom (38-114mm)
Vgrajeni interni spomin 32 MB
torbica
33.990 SIT

Digimax 302:
2.0 M točk 2x digitalni zoom
Interni spomin 6 MB torbica
neomejeno snemanje videa z zvokom.
25.990 SIT

anni DIAMANT

Osnovna plošča	INTEL D865PERL, FSB800, DUAL DDR 400, 2xSATA, USB 2.0
Procesor	Intel® Pentium® 4 2.8GHz/800 MHz512KC, BOX
Delovni spomin	DDRAM 512MB, 400MHz
Trdi disk	120 GB, 7200 obr. SATA
CD-ROM	CDRW 52x24x52x
Disketna enota	Floppy 3,5"
Grafična kartica	ATI Radeon 9200, 128MB, DVI, TV
Ohišje	midi tower ATX, 350W, front USB+FW+SB
Tipkovnica	Multimedijska
Miška	Optična s koleščkom
Podloga	Anni
Zvočniki	300W
Garancija	2 leti

214.430 SIT

anni BISER

Osnovna plošča	Osnovna plošča z integrirano zvočno in mrežno kartico + USB2.0
Procesor	Intel Celeron 2,4GHz
Delovni spomin	DDRAM 256MB, 400MHz
Trdi disk	40 GB, 7200 obr
CD-ROM	CDRW 52x24x52x
Disketna enota	Floppy 3,5"
Grafična kartica	ATI Radeon 9200SE, 128MB, DDR, DVI, TV out
Ohišje	MIDI tower ATX
Tipkovnica	Multimedijska
Miška	Optična s koleščkom
Podloga	Anni
Zvočniki	200W
Garancija	2 leti

127.720 SIT

anni CIRKON

Osnovna plošča	Osnovna plošča z integrirano grafično, zvočno in mrežno kartico
Procesor	Intel Celeron 2.0GHz
Delovni spomin	DDRAM 256MB, 333MHz
Trdi disk	40 GB, 7200 obr
CD-ROM	52x
Disketna enota	Floppy 3,5"
Ohišje	MIDI tower ATX
Tipkovnica	Multimedijska
Miška	Optična
Podloga	Anni
Zvočniki	200W
Garancija	2 leti

105.530 SIT

Intel, Intel inside in Pentium so registrirane zaščitene blagovne znamke podjetja Intel Corporation.

PROJEKTORJI

HITACHI Inspire the Next

PJTX10W 354.900 SIT
CPS 210W 299.990 SIT
CPS 318W 479.000 SIT

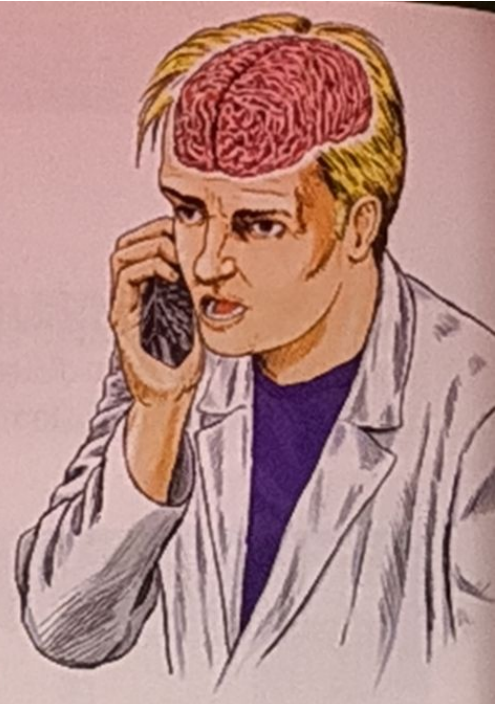
anni

Podutiška 92, 1000 Ljubljana www.anni.si 01|583 99 99 01| 519 98 01

54x ZAPISLJIVI CD-R MEDIJI

slim-10 770,00 SIT
cake-25 1.590,00 SIT
cake-50 2.590,00 SIT
cake-100 4.990,00 SIT

Vprašajte Gregorja...



Vašim težavam ni videti konca, a se Gregor Mraz ne da in jih rešuje s sredincem leve noge. Najbolje pri tem je, da ima na razpolago še enajst prstov, če mu ta odpove...

Celeron. Ki za vse nepoučene nosi prikladno ime Celeron.

Procesorji

Manjkajoči procesor

Pred časom sem kupil računalnik z 1,7GHz procesorjem P4. Čez čas sem imel z njim neke težave, pa sem ga odnesel na servis v podjetje, kjer sem računalnik kupil. Ko sem ga dobil nazaj, sem v informacijah o sistemu in v seznamu strojne opreme videl, da imam po novem procesor Celeron 1,7. Poklical sem na servis, da bi se pritožil, tam pa so me vprašali, če je v BIOS-u naveden procesor P4 ali Celeron. V BIOS-u res piše, da je procesor P4 1,7, mene pa zanima, če je ta informacija točna oziroma če imam res še vedno isti procesor. Ali je BIOS mogoče kako prirediti, da daje napačne informacije? Kako naj ugotovim, kateri procesor je v mojem računalniku?

Sandi

O 1,7GHz Celeron je v bistvu jedro Wilamette, kot ga imajo procesorji P4, le da ima pol manj drugonivojskega predpomnilnika. To razliko pa si lahko določena orodja za zaznavanje procesorja napačno predstavljajo. Tudi fizične razlike med obema procesorjema ni – oba sta enako velika, iste barve in uporabljata isto podnožje.

Na srečo je Intel predvidel to zmedo in predstavil precej elegantno metodo za razlikovanje teh čipov. To so storili tako, da so na čipe Pentium 4 z velikimi črkami napisali Pentium 4, na Celerone pa Celeron. Genialno, kajne? V bistvu je isto, kot s sirom. Do onemoglosti lahko buljiš v rezultate plinskega kromatografa ali spektrometra, a če želiš izvedeti, katero vrsto sira imaš, ga boš preprosto moral pojesti. OK, mogoče le ni isto kot sir, a je najbolj zanesljiv način za preverjanje, kateri procesor imaš ta, da snameš hladilnik in prebereš napis. V bistvu je to edini način.

Hitri kviz

Mislite, da ste pametnejši od Gregorja, ha?

1 **Na kateri plasti OSI deluje usmerjevalnik?**
a) 0
b) Ne more biti 0!
c) Potem pa 1.
d) Ne, 3 je.

2 **Katera datoteka ni del registra Windows 95?**
a) winreg.dat
b) system.dat
c) user.dat
d) Nobena od naštetih.

3 **Kaj povzroči, da LED lučka na disketnem pogonu neprekinjeno gori?**
a) Narobe priključen kabel.
b) Napačne nastavitve v BIOS-u.
c) Težave z napajanjem.
d) Virus FloppyDiskLED.

4 **Katero od naslednjih datotek Windows NT4 najprej naloži?**
a) boot.ini
b) ntdetect.com
c) ntldr
d) ntoskrnl.exe

5 **Kolikšna je najmanjša količina pomnilnika, ki jo zahteva Windows 98?**
a) 8MB
b) 16MB
c) 24MB
d) 32MB

Odgovori so na strani 98.

Tehnična pomoč čisto zastonj

Če vas PC žuli, pišite Gregorju na mraz@pcformatslo.net ali na PCFormat, Trg revolucije 2, 2000 Maribor.

USB

Manjkajoča veriga

V OK, človek, kaj se je zgodilo z obljubljeno utopično verigo naprav na vodilu USB? Svoj čas si tako zavzeto govoril o tem, da so se nam sline cedile. Zakaj torej ne moremo na ena sama vrata USB verižno priklopiti več naprav? A si sploh kdaj videl napravo na vodilu USB, ki bi jo bilo mogoče vključiti v tako verigo? Kaj torej pravi mojster cinizma na to?

Dani

O Mi je zelo žal, a vseeno nisem diplomiral iz cinizma. Moja strokovna izobrazba namreč zajema le sarkazem, ki je bil tudi tema moje doktorske dizertacije. Je pa res, da specifikacije vodila USB dovoljujejo verižni priklop do 127 naprav. Dovoljujejo – ne pa, da bi to zagotavljale, še manj pa zahtevale. USB je v osnovi električna specifikacija. Definira način, na katerega se signal prenaša po kablu, in mehanizme za moduliranje in demoduliranje na vsakem koncu. Paketi USB imajo 7-bitno naslovno polje v glavi paketa, kar pomeni, da je na ena vrata mogoče priklopiti največ 127 naprav, ne da bi se zamešale identifikacije naprav (no, v bistvu je teh naprav lahko 128, a predvidevam, da je 0 rezervirana za podatke iz samega PC-ja). Skupno število naprav, ki jih lahko vodilo naslavlja, je v bistvu še višje, ker lahko vsaka naprava vključuje do 16 končnih točk – brezžična tipkovnica in miška običajno uporabljata različne končne točke na istem naslovu USB, na primer. A ne pozabi, da ti bo, še preden ti bo uspelo priklopiti 127 naprav na ena sama vrata (kaj šele 2.032), zmanjkalo pasovne širine in električne energije. Celo 480Mb/s pri USB 2.0 ti ne bo veliko pomagalo, če to pasovno širino razdeliš na 127 naprav, tok, ki ga prenese samo vodilo, pa tako ali tako ne sme preseči 500mA.

Menim, da je izvirni načrt za USB predvideval, da bo na večini naprav vsaj en vtič USB, ki bi dovoljeval verižno povezovanje, v

Ko vas prime, da bi tlačili slab napajalnik v računalnik, sedite v kot in počakajte, da vas mine.

praksi pa je veliko primernejša uporaba USB vozlišč, kar pomeni, da so to edine naprave, ki omogočajo verižno povezovanje (sam imam tri vozlišča s štirimi vrati, povezana v verigo). Ne pozabi pa, da ima naš Mac dvoja vrata USB že na tipkovnici. Mac? A sem rekel Mac? PA NISEM! HOČEM ODVETNIKA!

Težave z OS

Neuspel zagon

VSistem se mi noče zagnati. Pravi, da ne more najti datotek himem. sys, ishlp.sys in dblbuff.sys. Uporabljam Windows 98.

Primož

O Sicer je mogoče, da so se vse naštete datoteke pomotoma izbrisale ali prestavile, a se mi zdi, da je preveliko naključje, da se vse tri nalagajo iz io.sys. Če te datoteke (ki je običajno skrita v korenskem imeniku diska C:/) ni ali če je (kar je bolj verjetno) poškodovana, se Windows pritožuje na tak način. Te teorije pa žal ne morem preveriti, ker sem tipkovnico edinega računalnika z Windows 98, ki ga premorem, posodil nečaku. Ne glede na to, ali ne napaka v io.sys ali v samih gonilnikih, pa boš vseeno moral ponovno namestiti Windows.

Napajalniki

Morilski napajalnik

VMoj 450-vatni napajalnik je pred kratkim skuril moj procesor, osnovno ploščo, grafično kartico in trdi disk. Sestavil sem še en računalnik iz edinih komponent, ki jih premorem, in, kot si verjetno predstavljaš, je napajalnik uničil tudi tega. Sedaj imam torej po dva nedelujoča procesorja, osnovni plošči, grafični kartici in trda diska.... krasno. Glede na povedano mislim, da je res kriv napajalnik – a se motim?

Simon

O Mislim, da je nekoliko prezgodaj, da bi kar sklepal, da gre za ponavljajoč se vzorec. Zakaj ne stakneš še enega PC-ja in poskusiš ponovno, da se zatrdno prepričaš?

Kakor koli obrneš, si očitno kupil butast napajalnik. Sam sem jih preizkusil že celo serijo in ti lahko povem, da se splača investirati v kvaliteto. Thermaltakovi in Enermaxovi napajalniki se preverjeno odlično obnesejo, zato se ti splača odriniti nekaj tisočakov več zanje.

In če smo že pri tem, pozivam vse bralce te rubrike, naj mi pošljejo podatke o tem, kateri napajalnik uporabljajo in kako jim služi ter vse slabe in dobre izkušnje z različnimi napajalniki (še posebej s takimi, ki so vam umrli). Gre za čisto radovednost in bi rad izvedel lastno majhno raziskavo. Dejstvo pa je, da lahko napajalnik naredi praktično največ škode v računalniku, zato se pri nakupu vsekakor odloči za kvaliteten izdelek.

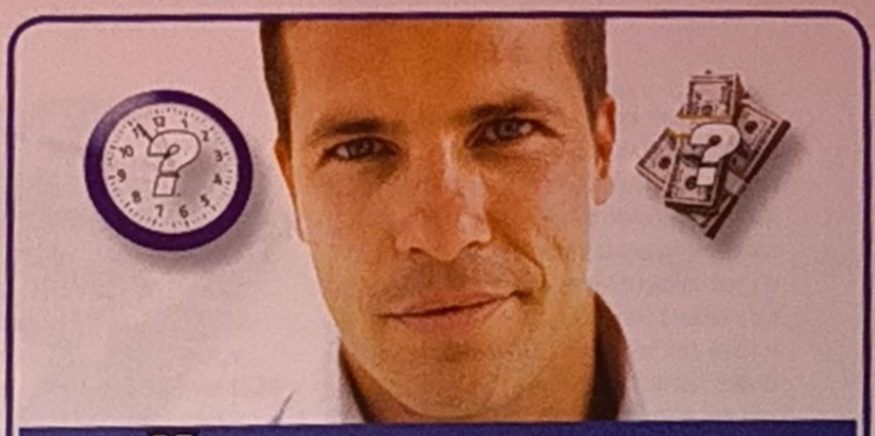
Virusi

Vztrajna datoteka

VUporabljam Windows XP Pro in imam čuden problem. Na disku imam datoteko, ki je nikakor ne morem izbrisati. V bistvu bi naj bila erotični film, a ni, izbrisati pa je ni mogoče niti v varnem načinu. Prijatelj mi je rekel, da ne gre za virus, a vsakič, ko poskušam datoteko izbrisati, mi sistem javi napako, da je datoteka v uporabi. Prijatelj mi je tudi svetoval, naj poskusim sistem zagnati z namestitvenim CD-jem Linuxa SUSE 9 in tako poiščem datoteko in jo izbrišem.

Tomaž

O Uporaba drugega operacijskega sistema, samo zato, da bi izbrisal eno samo datoteko, je nekoliko pretirana. Datoteke, ki se predstavljajo kot erotični filmi,



Čas je denar!

Zakaj bi ga zapravljali z nepotrebnim čakanjem na izpis dokumentov?

Prihranite svoj čas in znižajte stroške tiskanja s hitrimi tiskalniki Brother!

Novo!

HL-5140

Laserski tiskalnik za osebno rabo

- hitro tiskanje do 20 str./min
- izpis prve strani že po manj kot 10 sek.
- ločljivost tiska 2.400x600 (HQ1200) dpi
- 16 (144) MB hitrega pomnilnika
- kaseta za 250 listov papirja
- USB 2.0 in vzporedni priključek
- opcija mrežna kartica
- GDI Win/Mac/DOS tiskanje
- ročni podajalnik za list, kuverto, karton, ...

HL-5150D

Laserski tiskalnik za poslovno rabo z enoto za obojestranski tisk

- enake lastnosti kot pri HL-5140 in še:
- enota za obojestransko tiskanje - - dupleks 9 str./min
- emulacija BR-Script3, IBM, Epson
- podajalnik za 50 listov, kuvert, ...

Novo!

Obojestranski tisk

Novo!

Obojestranski tisk

Mrežna uporaba

HL-5170DN

Mrežni laserski tiskalnik za poslovno rabo z enoto za obojestranski tisk

- enake lastnosti kot pri HL-5150D in še:
- 32 (160) MB hitrega pomnilnika
- mrežni priklop s kartico Fast Ethernet 10/100 BaseTX
- programska oprema za mrežno upravljanje

Že od 87.480 SIT z DDV in ...

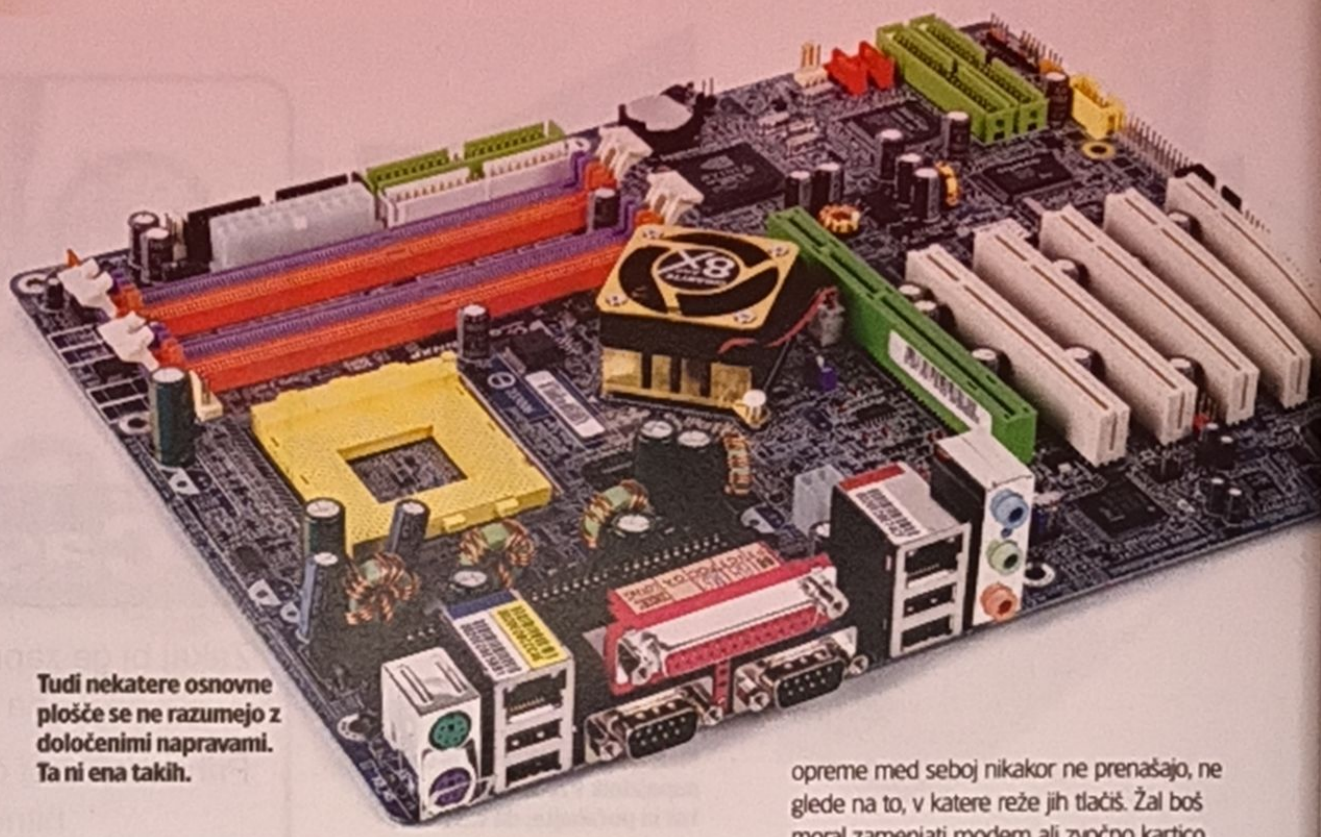
(p)ostanite zmagovalec!

Nova serija laserskih tiskalnikov

brother

Zastopa in distribuira: Trion Trion d.o.o, Pot k sejmišču 30, Ljubljana
www.trion.si, info@trion.si, t 01 563 40 12

pa to niso, so vedno virusi ali trojanski konji. Brez izjeme. Zato ti lahko zagotovim, da je tvoj računalnik okužen z neko vrsto škodljive kode in vse ostalo diagnosticiranje zasnujem na tej predpostavki. Prav tako sem prepričan, da boš datoteko lahko izbrisal v varnem načinu z orodno vrstico, le poskrbi, da ne bo arhivska ali zaščitena pred pisanjem (to storiš z ukazom attrib). A tega ne stori najprej – to bi bilo, kot bi zlomil puščico, medtem ko je konica še vedno zagozdena v tvojem prsnem košu. Ne da bi vedel, kateri virus ti dela preglavice, je nemogoče predvideti, česa vsega je zmožen, saj je ta verjetno spremenil kakšno vrednost v registru ali katero od datotek DLL. Zato se ne oziraj na to, kaj pravijo tvoji prijatelji, in sistem zaženi z neokuženo sistemsko disketo, ki je zaščitena pred pisanjem, nato pa zaženi protivirusni program. Če slednjega nimaš in če ne bi rad užalil prijatelja, lahko tudi formatiraš disk in sistem ponovno namestiš.



Tudi nekatere osnovne plošče se ne razumejo z določenimi napravami. Ta ni ena takih.

Težave z OS

Modri zasloni

V Sem lastnik računalnika P4 2GHz, trdi disk 60Gb,265Mb pomnilnika, Windows XP ter grafično kartico GeForce 4 MX, moja težava pa je, da se med igranjem igre *Max Payne* in *Max Payne 2* po približno 15 minutah prikaže moder zaslon. Po tem se Windows ponovno zažene in javi napako o resni zaustavitvi sistema. Isto se mi je zgodilo tudi zadnjič, ko sem s protivirusnim programom pregledoval trdi disk. Sistem sem že večkrat formatiral, a se mi vedno isto dogaja. Prijatelj pravi, da je nekaj narobe s pomnilnikom. Naj mu verjamem?

Tilen

O Prijatelji so posrečeni ljudje, ki včasih celo pogruntajo kaj finega. Glede na to, da si sistem že večkrat nameščal, je težava prav gotovo strojne narave. Ker se težave pojavljajo pri istih aplikacijah, dvomim, da je kriv pomnilnik. Ne bo pa škodilo, če ga testiraš – če imaš dva modula, ju izvleci, daj samo enega v prvo režo in preizkusi, kako se obnese, nato pa vajo ponovi še z drugim. Še preden pa se spraviš brskati po drobovju računalnika, pa snemi stranico računalnika in ga obremeni. Obstaja namreč možnost, da se pregreva grafična kartica. Prav tako ne bo škodilo, če notranjost računalnika pošteno očistiš, še posebej če si kadilec. In preden skoči vsa nikotinska javnost na noge in prične tuliti o diskriminaciji – ko boste sami videli toliko mrtvih računalnikov kadilcev (vključno z mojim), kot sem jih sam, boste razumeli. Katran je namreč hudo zahrbtna in mastna zadeva, ki se zarije v vsako špranjo, in prav zato se prah bolj navdušeno lepi na lopatice ventilatorjev in na hladilnike in s tem drastično ovira hlajenje. Ha. Pa ste mislili, da vam bom povedal, da imajo kadilci jastoge v računalnikih. Kot bi rekel stari grški filozof Plankton: "Kajenje lahko resno škodi vam in vašemu računalniku."

"ZAKAJ NE STAKNEŠ ŠE ENEGA PC-JA IN POSKUSIŠ PONOVNO, DA SE ZATRDNO PREPRIČAŠ?"

Nezdružljivost

Modem in zvok

V Pred kratkim sem kupil poceni zvočno kartico Genius PCI 5.1. Pred tem sem uporabljal integrirano zvočno kartico na osnovni plošči. Ko sem kartico vstavil v računalnik in namestil gonilnike, je normalno delovala, ko pa sem se hotel povezati na internet, pa se je prikazal moder zaslon zaradi neke napake. To se mi zgodi samo ob vzpostavljanju internetne povezave. Ugotovil sem, da se modem (Motorola 56 kbps) in zvočna kartica ne prenašata. Poskusil sem vstaviti tako modem, kot zvočno kartico v drugo režo PCI, a brez uspeha. Nakar sem poskusil z drugim modemom (LG) in ta je deloval, a se mi je zaradi zvočne kartice tudi računalnik dalj časa zaganjal. Zdaj pa bi vprašal, kaj naj storim glede tega?

Igor

O Pa bomo ponovili vajo iz prejšnje številke – potrebuješ izvijač, plastično vrečko in kreditno kartico... Nadaljevanje je verjetno samo po sebi umevno, kajne? Je pač tako, da se določeni kosi strojne opreme med seboj nikakor ne prenašajo, ne glede na to, v katere reže jih tlačiš. Žal boš moral zamenjati modem ali zvočno kartico, drugače ne bo šlo.

Težave z grafiko

OpenGL

V Kot vsi, ki so ti pisali, imam tudi jaz težavo. Imam grafično kartico GeForce MX400 s 64Mb pomnilnika. Ko hočem igrati *Splinter Cell, Call of Duty* ali *Return to Castle Wolfenstein*, mi sistem javi, da je prišlo do napake v OpenGL. Kaj takega se mi do zdaj še ni zgodilo, zato te prosim, da mi pomagaš. V čem je težava, v grafični kartici ali v pomnilniku? Imam namreč samo 128Mb sistemskega pomnilnika. Preden nadgradim računalnik, bi rad slišal tvoje mnenje.

Jernej

O Kako lep bi bil svet (in kako nizek bi bil moj honorar), če bi mi ljudje pisali, ko ne bi imeli nikakršnih težav. Se priporočam za v prihodnje – dobre duše (po možnosti ženskega spola, brez kožuha in štirih nog – nezmožnost lajanja ni predpogoj) se mi lahko javite s kakšno prijazno besedo, ki ne zadeva težave z računalnikom.

Če se vrneva k tvoji težavi – preglavice ti najverjetneje povzročajo ostanki starih gonilnikov ali težave z novimi gonilniki. Poskusi odstraniti obstoječe gonilnike in namestiti najnovejše. Če to težave ne odpravi, boš verjetno primoran sistem ponovno namestiti.

Izbira pri nakupu

Katero grafično?

V Nameravam kupiti novo osnovno ploščo (Asus P4P-800) in me zanima, če lahko nanjo namestim grafično kartico GeForce 4 MX440, ki je na vodilu AGP 4X? Če je ne morem, mi prosim svetuj, katero ploščo naj kupim (imam procesor P4). Iščem osnovno ploščo, ki ne bo dražja od 25.000 SIT.

Andraž

VEČ KOT PROTIVIRUSNA ZAŠČITA

Panda Software

Zaklenite vaše podatke s Panda Platinum Internet Security

- antivirus
- anti dialer
- anti spam
- firewall
- anti spyware
- web content filtering

Tehnična pomoč v slovenščini 24 ur in 365 dni.

GENERALNI ZASTOPNIK ZA SLOVENIJO:
Ribera d.o.o., Stari trg 5a,Trebnje; 07/34-61-020; www.ribera.si; ribera@ribera.si

O Tvoja grafična kartica bo prav zadovoljno delala tudi na izbrani osnovni plošči. Če si pa navdušen igričar, pa bo čas, da razmisliš tudi o nakupu nove grafične kartice. Se splača.

Težave s sistemom

Izklapljanje

V Računalnik imam že eno leto. Približno11 mesecev je stvar delovala normalno. Zadnje čase pa imam čudne probleme. Ko približno 10 minut igram igro (*Far Cry, Gothic*), se mi najprej izklopi monitor, nato pa še zvok in moram računalnik ponovno zagnati. Čisto sem že obupan, ker že nekaj tednov ne morem igrati nobenih iger. Ali bi bilo mogoče, da bi bil za to napako kriv severni most, ker se nekoliko greje? Prosim povej mi čim več možnih odgovorov. Konfiguracija: procesor AMD Atlon XP 2600+, osnovna plošča Gigabyte K7 Triton (VIA KT600, AGP 8x), 512Mb pomnilnika DDR, trdi disk Maxtor 80Gb, grafična kartica Inno Geforce4 Ti4200 64Mb, zvočna kartica Creative Audigy 2, 350W napajalnik, monitor Iiyama Vision Master1402.

Andrej

O Je že res, da me veseli, kadar mi serverirate točno konfiguracijo računalnika, da imam vsaj dovolj informacij za odgovor, a je podatek o monitorju v tem primeru čisto odveč. No, saj ne kritiziram... si bil čisto priden.

Razlogi za tvoje težave pa so lahko trije. Prvi je pomnilnik, v kar močno, močno, močno dvomim, ker se računalnik ne bi tako obnašal. Druga možnost je, da ti dela težave napajalnik, kar je še manj verjetno. Najbolj verjetno je, da se ti sistem pregreva, najbolj očitni krivec pa je najverjetneje prav procesor. Poskusi ugotoviti, če je kaj bolje, če snameš stranico ohišja, za vse ostalo pa preberi odgovor, ki sem ga namenil Tilenu. Vključno s kadilskim delom.

„KAKO LEP BI BIL SVET, ČE BI MI LJUDJE PISALI, KO NE BI IMELI NIKAKRŠNIH TEŽAV“

Ukazna vrstica

Zmuzljivi ukazi

V Čeprav nisem začetnik, ti postavljam verjetno začetniško vprašanje. Kako v XP odprem ukazno vrstico in vanjo nekaj vpišem? To sem našel v *PCFormatovem Popolnem vodiču* za Windows XP, v rubriki Najboljših 100 nasvetov nasvet št.28 (Odprite ukazno vrstico in vpišite ...) in v nasvetu št. 69.

Brane

O Kakor koli obrneš, se nihče ni pameten rodil in tudi sam sem se moral naučiti te prefinjene operacije. V bistvu je stvar čisto enostavna – klikni na **Start→Run** in v vnosno polje vpiši cmd. Druga pot pa zahteva nekoliko več klikanja, gre pa tako: **Start→Programs→Accessories→Command Prompt**.

Napajalnik

Energetska kriza

V Pomagaj prosim, izpulil si bom vse lase! Moj problem je tak: imam nov 350W napajalnik, ki je nasledil starega 250W ki ga je uničila strela. Tu pa se začne težava, ki presega meje mojega logičnega razmišljanja. Na primer: hotel sem namestiti program in sredi namestitve se je računalnik izklopil - brez klasične zaustavitve sistema, pač pa kar tako. Seveda se nisem vdal in sem program poskušal znova namestiti, in spet isto - iz tega se predvideval da se računalnik izklopi, ko je procesor bolj obremenjen. Ampak zgodi se celo, da se izklopi tudi takrat, ko ne teče nobena zahtevna operacija. Iz tvojih prejšnjih nasvetov sem razbral, da se podobno dogaja če imaš preslab napajalnik in priklopljenih preveč komponent, vendar jaz nima prav nobene "ekstra" komponente in povrh še močnejši napajalnik od prejšnjega, pri katerem se to ni dogajalo. In strela tudi ne more biti kriva, ker ni dlje prišla kot do napajalnika, ker bi se drugače

Virus meseca

Naj ostane čisto.

Ime W32.Beagle.S@mm
Vzdevki Bagle
Vrsta Črv
Okuži sisteme Win9x/2k/XP/NT z Outlook Expressom
Število izbruhov 50-100
Virulenca Srednja
Nevarnost Nizka
Prvi znani izbruh 18. marec

Simptomi:

W32.Beagle.S@mm je ena od izvedb črva Beagle. Od ostalih se razlikuje po tem, da ne prihaja kot priponka, temveč kot koda HTML, ugnezdena v samo sporočilo. Sporočilo izgleda prazno, ker črv izkorišča varnostno luknjo v Windows, imenovano Internet Explorer Objec Tag Vulnerability. Skrita koda HTML lahko nato sname datoteko s črvom z različnih oddaljenih lokacij. To se zgodi takoj, ko je sporočilo prikazano, kar pomeni, da sporočila sploh ni potrebno odpreti, če uporabljate podokno za predogled sporočila v *Outlook Expressu*. Že sam klik na sporočilo v seznamu je dovolj, da se koda sproži.

Črv ne bo poškodoval nobenih podatkov, bo pa onemogočil protivirusni program, širi pa se lahko na več različnih načinov. Seveda bo poiskal vse e-poštne naslove na vašem trdem disku in bo uporabil lasten protokol SMTP, da se bo razposlal naokoli. W32.Beagle.S@mm prav tako zažene spletni strežnik na vratih 81 in se poskuša širiti preko omrežij za izmenjavo datotek, kot sta *KaZaA* in *iMesh*. In kot da to še ne bi bilo dovolj, se zna črv pripeti tudi na vse datoteke EXE v mapi c:\emails.

Preventiva

V podoknu za predogled se lahko koda zažene le na računalnikih, ki niso posodobljeni. Če redno nameščate popravke z Windows Update, vas črv ne bo prizadel. Tudi vrata TCP 81 nikoli ne bi smela biti odprta in jih bo soliden požarni zid tako ali tako blokiral. Požarni zid v Windows XP ne zna blokirati odhodnega prometa, tako da se bo lahko črv z okuženega PC-ja vseeno širil.

Zdravilo

Ponovno zaženite računalnik v varnem načinu in popravite spremembe v registru, ki so naštete na spletni strani http://securityresponse.symantec.com/avcenter/venc/data/w32.beagle.s@mm.html.

DEKLETA
POGOVOR Z NEZNANKO
FANTJE
Izbira moških je zabavna in brezplačna. Izbirajte ve, ali pa se pustite izbrati. Vaš glasovni nabiralnik bo takoj poln. Pokličite in zabava se začne.
VAŠA TELEFONSKA AVANTURA
DEKLETA, KLIČEJO TUDI BREZPLAČNO
Poslušajte dekleta. Pustite kateri sporočilo. Preglejte svoj poln nabiralnik. Lahko pa poklepetate z dekleti, ki so trenutno na ZmeniSe. Možnosti so odprte in vsak dan se prijavljajo nove osebe. Pohitite, dekleta so nestrpna.
TELEFONI SAMO ZA DEKLETA
MOBITEL 041 255 555
VODAFONE 040 655 555
TELEKOM 01 4251 444
ZmeniSe
ČVEK IN ZMENKI
VRTILJAK STIKOV
IZZIV ZA AVANTURISTE
BREZPLAČNA ŠTEVILKA ZA DEKLETA
• 080 18 18
090 4234
PREJ POKLIČEŠ PREJ PUNCO DOBIŠ
4U d.o.o., Ljubljana, Tržaška 2, 336 sit/min

FAQ Mind Balance

Kaj je to? Psihiatrična terapija?

Ne, gre za bolj dobesedno ravnotežje. *Mind Balance* je računalniška igra, v kateri morate čudno pošast voditi preko vrvi samo z močjo svoje koncentracije.

Zveni butasto. S katerimi tipkami vodiš to čudno pošast?

Samo s svojo koncentracijo, kot sem povedal. *Mind Balance* namreč krmiliš s svojimi možganskimi valovi.

Še vedno zveni butasto.

Kot igra je že butasta, kot raziskovalni projekt pa ima nekaj zanimivih točk. Do sedaj je bilo izvedenih že kar nekaj poskusov, da bi z možganskimi valovi upravljali s fizičnim svetom – zagon in zaustavljanje vlaka na modelu železnice, na primer. Ti zgodnji sistemi za bio-informacije so bili zasnovani na mentalni disciplini operaterja, ki je spreminjal frekvenco in amplitudo elektromagnetnega valovanja, ki ga povzročajo možgani. Z drugimi besedami: nobene neposredne zveze ni bilo med stvarjo, ki si jo poskusal nadzorovati in tvojim razmišljanjem o tej stvari. *Mind Balance* uporablja utripajočo kocko na vsaki strani lika na vrvi. Če ga želiš pomakniti v levo, se moraš osredotočiti na levo kocko, če pa želiš, da se lik nagne v desno, pa buljiš v kocko na drugi strani.

In kako to deluje?

Kocki utripata pri različnih frekvencah in že sam pogled nanje menda sproži elektromagnetni val v možganih iste frekvence v okcipitalnem lobu na zadnji strani možganov, ki je zadolžen za vid.

In kdo je to ustvaril?

MindGames Group pri MIT, skupaj z ekipo iz univerzitetnega kolidža v Dublinu, ki jim je pomagala pri procesiranju signalov.

In kdaj bom lahko tako pilotiral letalo ali kaj podobnega?

Čez doooolgo časa. Naslednji projekt za MindControl je zaznavanje zamišljenih gibov mišic. Na ta način boš lahko nadzoroval roko lika na zaslonu – le zamišljati si boš moral, da premikaš lastno roko.

moje pismo glasilo: "Gregor pomagaj, računalnik ne deluje in iz ohišja se močno kadi..." Upam, da mi lahko svetuješ. Imam Windows XP Pro, osnovna plošča Kudoz 7X 400A-6A, procesor AMD Athlon XP 2400t, 512 Mb RAM-a, ATI Radeon 9200 SE, trdi disk Maxtor 120 GB. (P.S.: Nič ni navito)

Juri

O A veš, da te bom na smrt razočaral? Je že mogoče, da je napajalnik lastnoročno zaustavil strelo, a mu to očitno ni popolnoma uspelo. Nekaj čisto napačne električne energije je očitno uspelo pricurljati mimo in ravno toliko poškodovati osnovno ploščo, da ti sedaj dela takšne težave. Sicer bi se pa lahko že v šoli naučil, da dim še zdaleč ni nujna posledica igranja z elektriko...

Spyware

Nedomača stran

V Imam problem s nastavitvijo privzete strani v Internet Explorerju. Rad bi, da bi se mi ob zagonu programa odprl Google, namesto tega pa se odpre nek **searchpage.html**. Pojma nimam, kako se je ta spletna stran sploh znašla v mojem brskalniku. Problem je v tem, da sem v nadzorni plošči pod internetnimi nastavitvami že večkrat spremenil privzeto stran, a ni nič pomagalo. Poskusil sem že vse, česar sem se lahko domislil, zato se obračam

> **DOBRO PREBERI VSAKO STVAR, KI SE SAMODEJNO ODPRE**

nate. Imam pa še en problem. Programa, ki sem ga pred kratkim namestil, ne morem več odstraniti. Vsakič, ko poskušam, mi javi napako, da program uporabljajo drugi programi in da ga ni mogoče izbrisati. Kako je to mogoče, da ga kar naenkrat uporabljajo drugi programi? Kaj naj naredim?

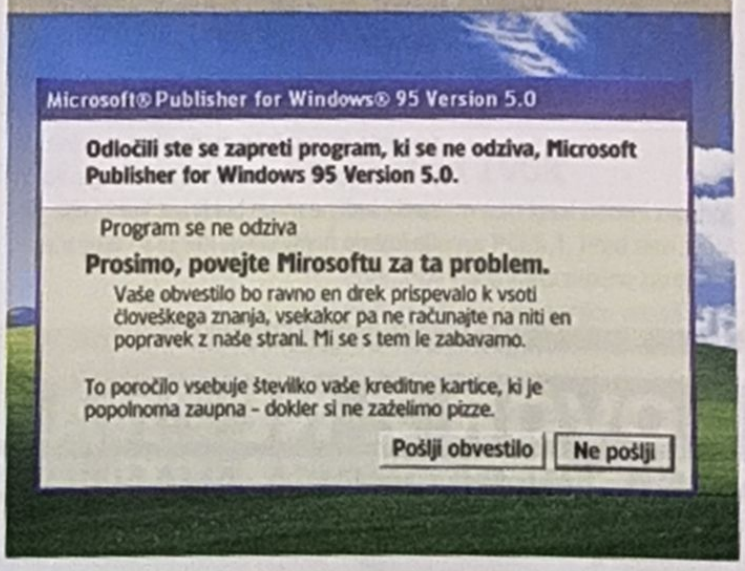
Marjan

O Dragi Marjan, toplo bi ti priporočil nekaj enostavnih nasvetov. Prvi je ta, da dobro prebereš vsako stvar, ki se samodejno odpre in zahteva klik na kak gumb. In potem, ko to stvar dobro prebereš, obvezno klikni na **Cancel**. Drugi nasvet je ta, da si omisliš pošten program, ki te bo obvaroval spywara. *AdAware* in *Spybot S&D* sta brezplačni in odlični orodji, ki ti lahko prihranita prezgodnje izpadanje las. Tretji nasvet pa je verjetno najpomembnejši – če nisi prepričan v zgornja dva nasveta, se znebi *Internet Explorerja* in si omisli kak brskalnik, ki je neobčutljiv na izvajanje škodljivih kosov kode v ozadju. *Mozilla Firefox* ali *Opera* sta odlični alternativi, ki znata med ostalim tudi blokirati reklamna okna.

Tvoj problem leži v t.i. hijackerju, spywaru podobnemu kosu kode, ki zaseže brskalnik in lahko počne še celo vrsto nečednosti, kot so pošiljanje osebnih informacij pošiljateljem spama, zaseganje procesorskih ciklov in podobno. Če si uspel stakniti najnovejšo različico tega hijackerja, boš moral še nekoliko počakati na orodje, ki ga zna uspešno odstraniti, starejše različice pa zna odstraniti programček *CWShredder*, ki ga lahko najdeš na **http://www.spywareinfo.com/~merijn/cwschronicles.html**. Priporočam ti tudi uporabo nadvse zmogljivega programčka, ki zna v prihodnje preprečevati takšne nevšečnosti, in sicer *Spywareblaster*, ki ga lahko snameš s spletne strani **http://www.javacoolsoftware.com/index.html**. Gre za brezplačno orodje, ki preprečuje shranjevanje škodljivih piškotkov, izvajanje različnih nečednih kontrol ActiveX in podobne navlake. Le ne pozabi, da ga je potrebno redno nadgrajevati.

Kritična napaka

Kaj si mislijo, a ne povedo na glas.



Odgovori na vprašanja: 1b&d, 2a, 3a, 4c, 5c

RADIO ENERGY 89,3 FM KRŠKO

Digitalna kamera

Revija za digitalno fotografijo

Številka 3 / Maj - Junij / 1150 SIT

PREIZKUŠENO! 95 FOTOAPARATOV
Med drugimi smo preizkusili 5 najnovejših modelov

KAKO USTVARITI
NEPOZABNE PORTRETE

Izboljšajte tehniko in rezultate!

- Razlaga osvetlitve, barv in tehnik ustvarjanja portretov
- Intervjuji s svetovno znanimi portretnimi fotografi
- Kako se lotiti kreativnih kompozicij

PLUS veliko, veliko več!

USTVARITE FIGURO IZ GOSPODARJA PRSTANOV

Lotite se kreativnega projekta v Photoshopu in izdelajte Bradodreva iz priljubljene filmske trilogije!

REPORTAŽA BIKE NIGHT 2004

Slovenski športni dogodek v objektivu profesionalnega fotoaparata!

ZAJETNI OPISI

IOVI NIKON D70
igitalna kamera, ki bo premenila vaše življenje

FOTOGRAFIJA

DOMAČI STUDIO
V tretjem delu spoznajte osnove osvetljevanja tihožitij

FOTOGRAFSKI NASVETI

44 STRANI uporabnih nasvetov za fotografiranje in obdelavo fotografij

NA PRILOŽENEM DISKU

CELOTNI PROGRAMI Preizkusne različice programov, vtičniki, dodatki za priljubljene programe in še veliko več

NOVA ŠTEVILKA ŽE V PRODAJI

Predvajalniki MP3

Poletje se nezadržno bliža in celo računalničarji si v neznosni vročini privoščimo kak sprehod po svežem zraku (najbolj pustolovski celo po soncu). Seveda z glasbo.

Brez tehnoloških igračk nam živeti ni. Ker smo računalniško osveščene duše, ki smo videle svetlobo Svetega Digitalnega Božanstva, bi nas petje ptičkov na prostem tako ali tako vsaj ubilo, če ne še kaj hujšega. Prav zato smo hvaležni prej omenjenemu SDB, da nam je dal predvajalnike MP3, in tokrat vam jih predstavljamo dvanajst, ki jih lahko ta hip dobite na našem trgu.

Pa začnimo raje na začetku: medijskih predvajalnikov je na tone. Svoj čas smo bili navdušeni že nad radijskim sprejemnikom, ki je tehtal manj kot 36 kilogramov, nato so prišli walkmani, ki so veselo uničevali naše dragocene kasete, za njimi discmani, ki so to isto počeli s še bolj dragocenimi CD-ji in minidiski, nato pa je nastopila zlata doba formata MP3, in dobili smo prenosne predvajalnike, ki znajo prežvečiti tudi ta božanski format.

Prav te predvajalnike pa lahko razdelimo v tri skupine. V prvo spadajo klasični discmani, ki obvladajo predvajanje CD-jev, v drugo predvajalniki z internim pomnilnikom, v tretjo pa predvajalniki s trdim diskom. Tokrat smo si ogledali dvanajst predvajalnikov, ki svoj spomin v osnovi nosijo s seboj, torej take, ki imajo interni pomnilnik, eden od njih pa ima celo miniaturen trdi disk.

Če si imate namen omisliti predvajalnik MP3, pa je dobro razmisliti tudi o tem, za kaj točno ga boste uporabljali. Športnikom (takim, ki se med tem istim športom celo premikajo) ne priporočamo discmanov ali predvajalnikov s trdim diskom. Prvih ne zato, ker so, kljub masivnim medpomnilnikom, še vedno do neke mere občutljivi na tresljaje, so veliki in nekateri celo precej težki. Drugi pa imajo seveda vgrajen trdi disk, ki ga ni priporočljivo pretirano stresati. Discmani so prikladni predvsem zato, ker lahko glasbo enostavno hitro zamenjate, predvajalniki s trdim diskom pa imajo že prav neokusne kapacitete, tako da lahko s seboj mirno nosite celotno glasbeno zbirko.

Še preden pa vas na smrt navdušimo nad zvonjenjem v glavi, pa si moramo olajšati dušo. Zapomnite si enkrat za vselej, da kolesarjenje, rolanje, deskanje in podobne dejavnosti, niso najbolj združljive s pretirano glasno glasbo, saj je rezultat tovrstne kombinacije lahko kaj hitro vaša glava pod kolesi prvega avtomobila, ki ga niste slišali. Če že čutite potrebo po glasbeni spremljavi na kolesih, počnite to pri takšni jakosti, da boste v stanju slišati kakšno hupo, po možnosti že prvič, ko bo lastnik le-te panično pritisnil nanjo. In ko si boste to dobro zapomnili, vas naprošamo, če bi lahko to dopovedali še Barbari.

Kako smo testirali

Izbrana glasba

Za testiranje kvalitete predvajanja smo v format MP3 prekodirali Metallicin album *S&M*, Debussyjeve Arabeske in del *Wagnerjevega Nibelunškega prstana*, nato pa pač napeto poslušali, kako se predvajalniki obnesejo.

Slušalke

Ker se priložene slušalke pri predvajalnikih nekoliko preveč razlikujejo, smo za primerjanje kvalitete predvajanja uporabili samo ene, in sicer Sennheisserjeve HD280.

Avtonomija

Vse predvajalnike smo testirali z alkalnimi baterijami iste znamke, ker drugače primerjave ne bi bile realne.

Radio

Kvaliteto radijskega sprejemnika smo lahko seveda testirali samo pri tistih predvajalnikih, ki so ga imeli, preverili pa smo enostavno kvaliteto sprejema.

Dodatki

Ker nam je všeč, če predvajalnik ponuja še kaj, razen golega predvajanja glasbe, smo preverili, če poseduje še kakšne druge možnosti.

KFM COMPUTERS
WWW.KFM.SI
MONITORJI
SAMSUNG, SONY, HANSOL, IIYAMA, HYUNDAI, PHILIPS
MATIČNE PLOŠČE
ABIT, ASUS, GIGABYTE, ECS, SOYO, QDI, VIA, TYAN
TRDI DISKI
IBM, MAXTOR, SEAGATE, SAMSUNG, WESTERN DIGITAL
TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135
KFM, d.o.o., Cesta Vil/1, 3320 Velenje

Apacer Audio Steno BP300

Mini šminka za ljubitelje živobarvnih napravic.

Cena 18.625 SIT Proizvajalec Apacer Testiranje omogočil Alterna Intertrade, (01) 520 28 00

Ta predvajalnik smo vam pred časom že predstavili, a se nam je zdel vreden ponovne omembe, ker so pri Apacerju popravili vse tisto, kar smo prvi izvedbi zamerili. Dodali so namreč podaljšek kabla USB, tako da za priklop predvajalnika ni več potrebno lesti pod mizo, in priložili povsem klasične slušalke.

Oblika BP300 oblikovno še najbolj spominja na šminko. Tisto, čisto ta pravo, s katero si ženske običajno pacajo po ustnicah. Vtič USB se skriva pod pokrovčkom, katerega barvo lahko celo izbirate, saj so kompletu priloženi trije različni.

Predvajanje S stališča kvalitete predvajanja nas BP300 ni razočaral, a nas prav tako ni niti pretirano navdušil. Nizki toni niso najbolj izraziti, pri višjih jakostih (tistih, ki smo jih omenjali v uvodu) pa na kvaliteti nekoliko izgubijo tudi visoki toni, a vseeno ne do te mere, da bi bilo moteče. V bistvu je razlika slišna samo pri dokaj visoko kvalitetnih zvočnih datotekah.

Avtonomija BP300 napaja ena baterija AAA, ki bi naj zdržala do 12 ur, a se ji je na testu očitno zdelo, da to ne bo dovolj, tako da je mirno sodelovala 14 ur.

Dodatki Predvajalnik lahko služi tudi kot diktafon, zvoke pa zna snemati v format WAV, in sicer v treh različnih kvalitetah, čemur je primerna dolžina posnetka.

PODROBNOSTI

- Kapaciteta: 128Mb
- Podpora formatom: MP3, WAV, WMA
- Vmesnik: USB 1.1
- Snemalnik zvokov: Da
- Radijski sprejemnik: Ne
- Napajanje: 1 x baterija AAA
- Avtonomija: 12 ur deklarirano, 14 ur na testu
- Dodatno: Pokrovčki različnih barv
- Na spletu: www.apacer.com

75% "Ličen in soliden predvajalnik, ki pogreša samo radijski sprejemnik."

Apacer Audio Steno MS400

Glasbeni stolp v malem.

Cena 23.625 SIT Proizvajalec Apacer Testiranje omogočil Alterna Intertrade, (01) 520 28 00

Še en Apacerjev izdelek, ki ponuja več kot prejšnji, a nas iz nekega čudnega razloga preprosto ni pretirano navdušil. Očitno so nam bolj ljube prisrčne napravice.

Oblika Če bi morali dati primero za MS400, bi rekli, da je še najbolj podoben majhni beležki. Gumbi so nekoliko nerodni in trdi, je pa zato precej prijazen za uporabo, ličen zaslonček pa daje dovolj informacij o vseh nastavitvah.

Predvajanje Kvaliteta predvajanja je precej boljša kot pri BP300, saj so basi bolj izraziti, visoki toni pa prično šepati le pri res visokih jakostih. Vgrajeni radijski sprejemnik je vreden posebne pohvale, ker resnično nima težav ne z iskanjem kanalov ne s predvajanjem samega signala.

Avtonomija Po tej plati pa se smelo napovedanih MS400 ne obnese tako dobro kot BP300, saj 20 ur predvajanja ni dosegel, smo pa lahko v neprekinjenem predvajanju uživali skoraj 18 ur, kar sploh ni slabo za eno samo baterijo AA.

Dodatki Snemanje zvoka je seveda podprto, in sicer pri 8, 16 ali 44KHz, kapaciteto predvajalnika pa je mogoče povečati še s kartico Memory Stick oziroma Memory Stick Pro. Glede na ceno slednjih bi nam bilo bolj všeč, če bi se pri Apacerju odločili za kakšno cenejšo možnost. Najbolj zabavna pri tem predvajalniku pa je priključna postaja, ki ima celo miniaturne zvočnike, in ti povrh vsega sploh niso slabi.

PODROBNOSTI

- Kapaciteta: 256Mb
- Podpora formatom: MP3, WAV, WMA
- Vmesnik: USB 1.1
- Snemalnik zvokov: Da
- Radijski sprejemnik: Da
- Napajanje: 1 x baterija AAA
- Avtonomija: 20 ur deklarirano, 18 ur na testu
- Dodatno: Čitalec kartic Memory Stick/Memory Stick Pro
- Na spletu: www.apacer.com

77% "Le oglejte si ga, če vas le ne moti cena kartic Memory Stick."

Sweex Vogue

Modernizem se končno seli tudi v predvajalnike.

Cena 27.500 SIT Proizvajalec Sweex Testiranje omogočil Power Plus, (01) 511 27 27

Še en predvajalnik, ki smo vam ga pred časom že predstavili, a je vreden ponovne omembe, čeprav se do danes čisto nič ni spremenil.

Oblika Sweex Vogue je vsekakor najbolj zanimivo oblikovan predvajalnik na tem testu – le primerjajte jih med seboj, pa se boste takoj strinjali. Glede na to, da je precej velik, bi lahko bil zaslonček nekoliko bolj pregleden, so pa zato krmilni gumbi precej veliki in logično razporejeni, tako da s krmiljenjem ni težav.

Predvajanje Kvaliteta predvajanja je na solidni ravni, čeprav basi niso med najizrazitejšimi, visoki toni pa pri višjih jakostih dokaj hitro opešajo, so pa zato visoke jaskosti precej morilske, tako da dvomimo, da se bo to komu zdelo moteče. Radijski sprejemnik je prav soliden in signala ne izgubi za prvim drevesom.

Avtonomija Vogue bi naj ena baterija AAA poganjala do 12 ur. Če se ne igrate z vgrajeno lučko ali laserskim kazalcem, lahko pričakujete tudi do 15 ur neprekinjenega delovanja, če ste pa mahnjeni na svetleče zadeve, pa se ta čas precej skrajša.

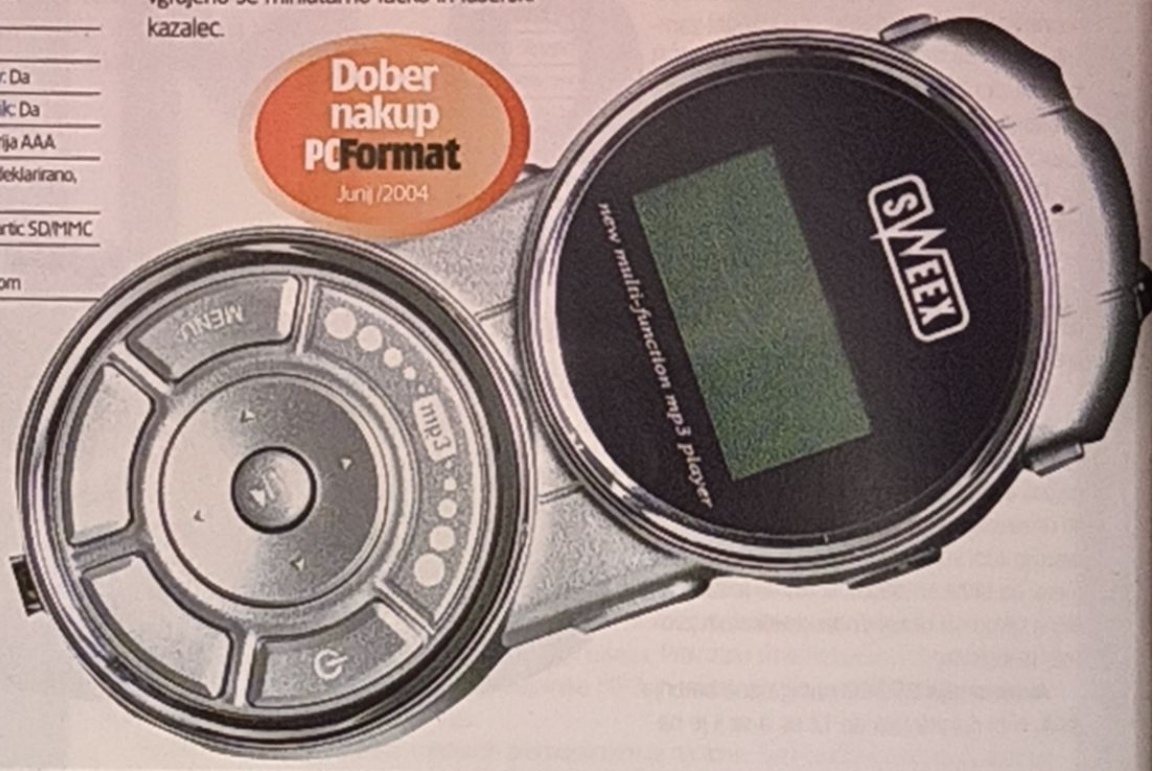
Dodatki Seveda Vogue omogoča snemanje zvokov, ima vgrajen radijski sprejemnik, kapaciteto lahko povečate s karticami SD ali MMC, za povrh pa ima vgrajeno še miniaturno lučko in laserski kazalec.

PODROBNOSTI

Kapaciteta: 256Mb
Podpora formatom: MP3, WAV, WMA
Vmesnik: USB 1.1
Snemalnik zvokov: Da
Radijski sprejemnik: Da
Napajanje: 1 x baterija AAA
Avtonomija: 12 ur deklarirano, 15 ur na testu
Dodatno: Čitalec kartic SD/MMC
Na spletu: www.sweexeurope.com

80 % "Zanimivo oblikovan predvajalnik z ogromno možnostmi, ki pa ne deluje ravno robustno."

Dober nakup PCFormat Junij/2004



NOMAD MuVo2

Za vse, ki dajo veliko na kapaciteto.

Cena 70.065 SIT Proizvajalec Creative Testiranje omogočil Rolan, (02) 300 13 00

Ta Creativov izdelek je edini, ki za shranjevanje uporablja miniaturen trdi disk. Nas je kar veselo navdušil.

Oblika MuVo2 je oblikovno enostavno zasnovan, po dimenzijah pa je precej podoben Apacerjevemu MS400. Edino, kar z vidika uporabnosti nekoliko moti, je premajhen večsmerni gumb za krmiljenje, ki zna delati probleme tudi manjšim ročicam. Če k temu prištejemo še mali milijon možnosti iskanja, vam spreminjanja okusa sredi preganjanja s kolesom ne priporočamo.

Predvajanje Razen tega, da so dostopni časi prav neokusno nizki, je tudi kvaliteta zvoka na zavidljivem nivoju. Nizki toni so odlično izraženi, visokim pa ne zmanjka sape niti pri objestno visoki jakosti.

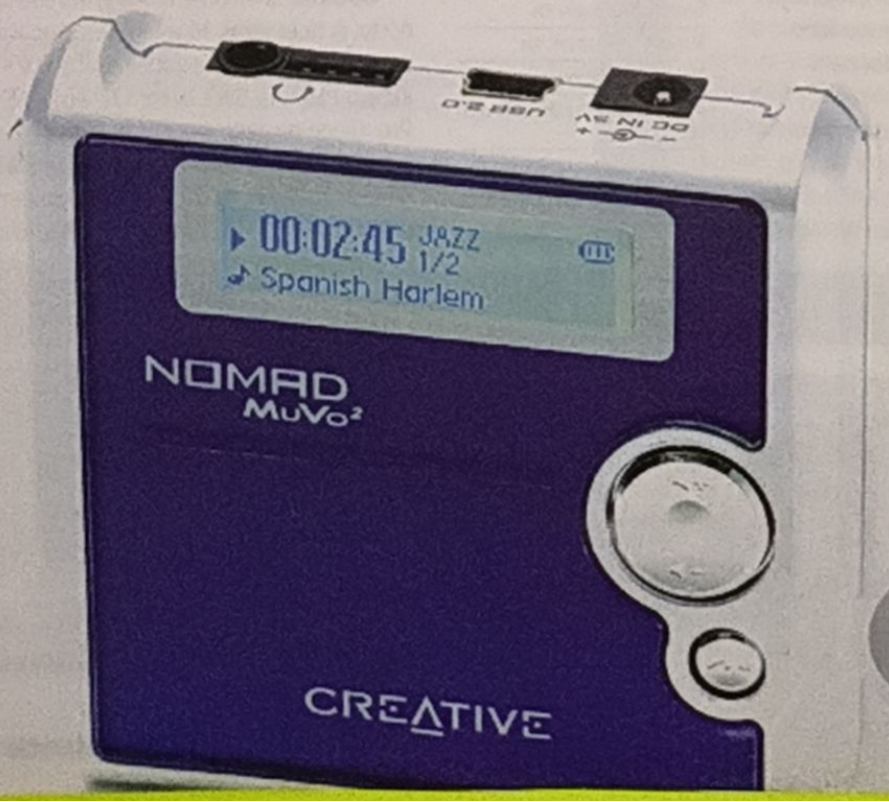
Avtonomija Litij-ionska baterija (ki jo je mogoče tudi zamenjati – Creative pač ne bo ponavljal iPodovih napak) bi naj zdržala do 10 ur predvajanja, a smo jo na testu izmučili v nekaj manj kot devetih urah. Ob izklopljenem osvetljevanju zaslona se je utrudila pri deklariranem času.

Dodatno Žal razen izjemne kvalitete in kapacitete MuVo2 v osnovnem paketu ne ponuja ničesar drugega.

PODROBNOSTI

Kapaciteta: 1,5 Gb
Podpora formatom: MP3, WAV, WMA
Vmesnik: USB 2.0
Snemalnik zvokov: Ne
Radijski sprejemnik: Ne
Napajanje: Li-ionska baterija
Avtonomija: 10 ur deklarirano, 8 ur in 53 minut na testu
Dodatno: Nič
Na spletu: www.creative.com

85 % "Creative je ohranil kvaliteto predvajanja in se znebil čudne programske opreme. Pohvalno."



Vredno ogleda PCFormat Junij/2004

Creative Rhomba

Rhomba, rumba, samba, ča – ča – ča.

Cena 46.500 SIT Proizvajalec Creative Testiranje omogočil Eventus Computers, (01) 200 35 00

Creative se je torej otresel čudnih programskih vmesnikov in pričel izdelovati predvajalnike, ki so dejansko uporabni. In Rhomba je eden od njih.

Oblika Rhomba sicer ne spada med manjše predvajalnike z vgrajenim pomnilnikom, a je oblikovno vsekakor dobro zasnovana. Zaslon je velik in pregleden, gumbi pa dovolj veliki in udobni, da jih boste hitro našli. Zapišimo plus.

Predvajanje Kot se za Creativov izdelek spodobi, se tudi Rhomba ponaša z izjemno kvaliteto predvajanja, ki je ne zmanjka ne pri visokih ne pri nizkih tonih. Najvišje jakosti predvajanja vam pa ne priporočamo, če imate radi svoje bobniče.

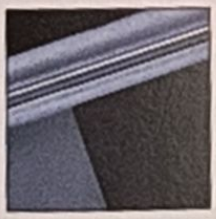
Avtonomija Edina pomanjkljivost Rhombe pa je prav baterija. Glede na to, da je fiksno vgrajena, nas nekoliko skrbi njena življenjska doba. Je pa avtonomija čisto solidna, saj je pošeno presegla deklarirano.

Dodatki Radijski sprejemnik je zavidanja vreden, seveda je pa podprto tudi snemanje zvokov in snemanje samega radijskega signala. Nekoliko motijo le čisto preveč običajne slušalke, ki jih boste verjetno kaj hitro zamenjali z ušesom manj neprijaznimi.

PODROBNOSTI

Kapaciteta: 256Mb
Podpora formatom: MP3, WAV, WMA
Vmesnik: USB 1.1
Snemalnik zvokov: Da
Radijski sprejemnik: Da
Napajanje: Li-ionska baterija
Avtonomija: 10 ur deklarirano, 11 ur in 54 minut na testu
Dodatno: Nič
Na spletu: www.creative.com

82% "Rhomba v zadnjih mesecih ni izgubila svoje privlačnosti – a vam je priporočamo nakup MuVa2."



Yamada AstraStick

Mogoče pa vsi predvajalniki niso za vse...

Cena 20.880 SIT Proizvajalec Umax Testiranje omogočil JAE, (01) 420 55 06

Ob imenu Yamada ste verjetno mnogi zastrigli z ušesi, saj verjetno bolje poznate njihove predvajalnike DivX – no, Umax pod tem imenom proizvaja tudi predvajalnike MP3. Zdaj veste.

Oblika Oblikovno je AstraStick klasična bela stoenka – čisto nič posebnega. Plastika, v katero je oblečena, ne daje ravno občutka dolgoživosti, a je dovolj robustna, da vam bo verjetno dolgo služila. Neprijetna plat so gumbi, ki so čudno odzivni in nekoliko pretrdi, a še vedno ne do te mere, da bi bili hudo moteči.

Predvajanje Česar nima oblikovno, pa AstraStick nadoknadi po predvajalni plati. Kvaliteta zvoka je presenetljivo visoka in tudi pri višjih jakostih visoki toni niso popačeni, nizki toni pa so jasni in izraziti. Prilagajanje jakosti pa poteka po nekoliko prevelikih korakih, tako da je težko točno zadeti želeno.

Avtonomija Podatka o tem, kolikšna je deklarirana avtonomija AstraSticka sicer nismo našli, a smo za praznjenje baterije potrebovali debelih 12 ur, tako da se pritoževali vsekakor nismo.

Dodatki AstraStick je izključno samo predvajalnik datotek MP3 in čisto nič drugega. Še z drugimi zvočnimi formati ima težave, kar pa v bistvu ni ravno problem, saj je pretvorba pasje enostavna. Motijo edino čudni meniji, ki niso ravno uporabniku prijazni.

PODROBNOSTI

Kapaciteta: 128Mb
Podpora formatom: MP3
Vmesnik: USB 1.1
Snemalnik zvokov: Ne
Radijski sprejemnik: Ne
Napajanje: 1 x baterija AAA
Avtonomija: 12 ur na testu
Dodatno: Nič
Na spletu: www.umax.com

70% "Če bi imela bolj pregledne menije, bi nam bila vsekakor bolj všeč, tako pa je pristala v zlati sredini."

GenX MP3/UFD Combo Player

Generičen izdelek za nezahtevne duše.

Cena 33.600 SIT Proizvajalec Umax Testiranje omogočil JAE, (01) 420 55 06

GenX nosi precej nenavadno ime, a ima istega očeta kot AstraStick. Kar pomeni, da imata oba predvajalnika kar nekaj skupnih lastnosti.

Oblika Z oblikovne plati je GenX praktično identičen AstraSticku, saj se ločita le po barvi. Zaslon je isti, prav tako so isti (in še vedno nekoliko pretrdi) krmilni gumbi in težko dostopni meniji. No... GenX ima na ščitku zapisano še svoje ime.

Predvajanje Nad tem se tudi tukaj nismo mogli pritoževati, lahko pa na tem mestu potarnamo zaradi preveč generičnih slušalk, ki ne sedejo lepo v uho in kar kličejo po zamenjavi. Najvišja jakost je precejšnja, se pa ta tudi pri tem predvajalniku regulira v nekoliko prevelikih korakih, kar zna koga motiti. Nas na primer je.

Avtonomija Tudi po tej plati je GenX-u videti, od kod prihaja, saj je uspel baterijo izcuzati v nekaj manj kot 12 urah (tisti, ki si je izmislil podatek o osmih urah, ki je naveden na škatli, je verjetno pozabil, kako se šteje).

Dodatki Žal je tudi GenX izključno samo predvajalnik MP3. Če ne potrebujete dodatnih zmogljivosti, je to več kot dovolj, bolj zahtevni uporabniki pa si oglejte še kak drug izdelek.

PODROBNOSTI

Kapaciteta:	256Mb
Podpora formatom:	MP3
Vmesnik:	USB 1.1
Snemalnik zvokov:	Ne
Radijski sprejemnik:	Ne
Napajanje:	1x baterija AAA
Avtonomija:	12 ur na testu
Dodatno:	Nič
Na spletu:	www.umax.com

71 % "AstraStick z večjo kapaciteto in drugim imenom. In še vedno ne prepriča popolnoma."

Typhoon NEO3

Ali je vžigalnik? Obesek za ključe? Ne, to je čisto pravi predvajalnik.

Cena 26.900 SIT Proizvajalec Typhoon Testiranje omogočil Ram 2, (01) 568 27 00

Typhoon tudi ni neznano ime bralcem *PCFormata*, saj smo vam prav ta izdelek pred časom že predstavili.

Oblika NEO3 je oblikovno še najbolj podoben vžigalniku. Ali kakšnemu modernemu dodatku za stilsko zavedne. Srebrno kovinsko ohišje deluje robustno, le gumbi so premajhni in identično veliki, tako da jih je težko ločiti, pa še nekoliko pretrdi so.

Predvajanje S te plati je NEO3 čisto povprečen. Nizki in visoki toni so pri srednji jakosti lepo izraziti, pri višjih pa se nekoliko popačijo, a še vedno ne do take mere, da glasba ne bi bila več poslušljiva. Najvišje jakosti so prav tako solidne, čeprav si bodo mazohisti želeli nekaj več moči.

Avtonomija Deklariranih neimpresivnih šest ur z eno baterijo AAA NEO3 prav zadovoljno pošteno preseže, saj nam je žvrgolel svojih osem ur, kar ga uvršča v zlato sredino predvajalnikov.

Dodatno Dodatkov NEO3, razen možnosti snemanja zvokov, sicer nima, ima pa eno prav nadležno lastnost – Windows ga namreč ne prepozna kot izmenljiv disk, tako da je potrebno zanj nameščati gonilnike, kar nam niti najmanj ni všeč. Glede na to, da lahko tak predvajalnik uspešno služi kot USB ključ, je vsakršno pacanje z gonilniki.

PODROBNOSTI

Kapaciteta:	128Mb
Podpora formatom:	MP3
Vmesnik:	USB 1.1
Snemalnik zvokov:	Da
Radijski sprejemnik:	Ne
Napajanje:	1x baterija AAA
Avtonomija:	8 ur na testu
Dodatno:	Nič
Na spletu:	www.typhoonline.com

70 % "Minimalistično oblikovan in soliden predvajalnik – ko le ne bi zahteval gonilnikov."

Typhoon Live Music

Zanimivo oblikovan vremenski pojavček.

Cena 31.990 SIT Proizvajalec Typhoon Testiranje omogočil Ram 2, (01) 586 27 00

Drugi Typhoonov izdelek pa ima vse tisto, kar manjka modelu NEO3, zato naj kar takoj povemo, da se nakup neprimerno bolj splača.

Oblika Live Music je nekoliko manjši in ličnejši brat prejšnjega modela. Zaslon je sicer manjši, a je še vedno dovolj pregleden za upravljanje. Gumbi so sicer bolje razporejeni, a je za krmiljenje s predvajalnikom še vedno potrebno vreči oko nanj.

Predvajanje Tudi z vidika predvajanja se Live Music bolje obnese, saj so basi izraziti, pri visokih tonih pa mu sape zmanjka komaj pri res visokih jakostih. Predvajanje radijskega signala je čisto solidno, želeli pa bi si nekoliko zmogljivejšega sprejemnika.

Avtonomija Pri tem predvajalniku pa so pisci specifikacij bolje uganili pravo, saj je opešal po točno deklariranih 12 urah z eno baterijo AAA, kar vsekakor ni slabo.

Dodatno Razen solidnega radijskega sprejemnika, premore Live Music še snemalnik zvokov, za diktafon pa ga lahko uporabljate do osem ur. Če seveda pomnilnika niste zapolnili z glasbo. Dodatna prednost tega predvajalnika je presenetljivo logičen sistem menijev, v katerem se je izjemno lahko znajti, kljub majhnemu zaslonu.

PODROBNOSTI

Kapaciteta:	128Mb
Podpora formatom:	MP3, WAV
Vmesnik:	USB 1.1
Snemalnik zvokov:	Da
Radijski sprejemnik:	Da
Napajanje:	1x baterija AAA
Avtonomija:	12 ur na testu
Dodatno:	Nič
Na spletu:	www.typhoonline.com

72% "Oblikovno simpatičen in kvaliteten predvajalnik. Odločno boljši nakup kot NEO3."

Sony ICD-SX20

A da ni videti kot predvajalnik? Saj v bistvu sploh ni.

Cena 47.990 SIT Proizvajalec Sony Testiranje omogočil Sony Slovenija, (01) 588 11 54

Med vsemi "pravimi" predvajalniki MP3 pa se je znašel tudi eden, ki kar pošteno izstopa. Predvajati zna vse, kar znajo ostali, a družba med tekom ni njegova glavna kvaliteta – gre namreč za diktafon.

Oblika Sony je že od nekdaj znal oblikovati svoje izdelke, zato ICD-SX20 ni nobena izjema. Diktafon je sicer izjemno majhen (sami smo ga skoraj spregledali), a dobro zasnovan, saj so gumbi jasno razporejeni, hitro dostopni in se lepo vdajo na pritisk.

Predvajanje Kot smo že povedali, je ICD-SX20 diktafon, torej bi morale biti njegove glavne kvalitete usmerjene v predvajanje govora. Tu smo se nekoliko ušteli, ker zna ta diktafonček prav fino predvajati tudi glasbo. Sicer ne mojstrsko, a prav solidno. S funkcijo Digial Voice Up pa lahko posnet govor primerno ojačate, da je dobro slišen.

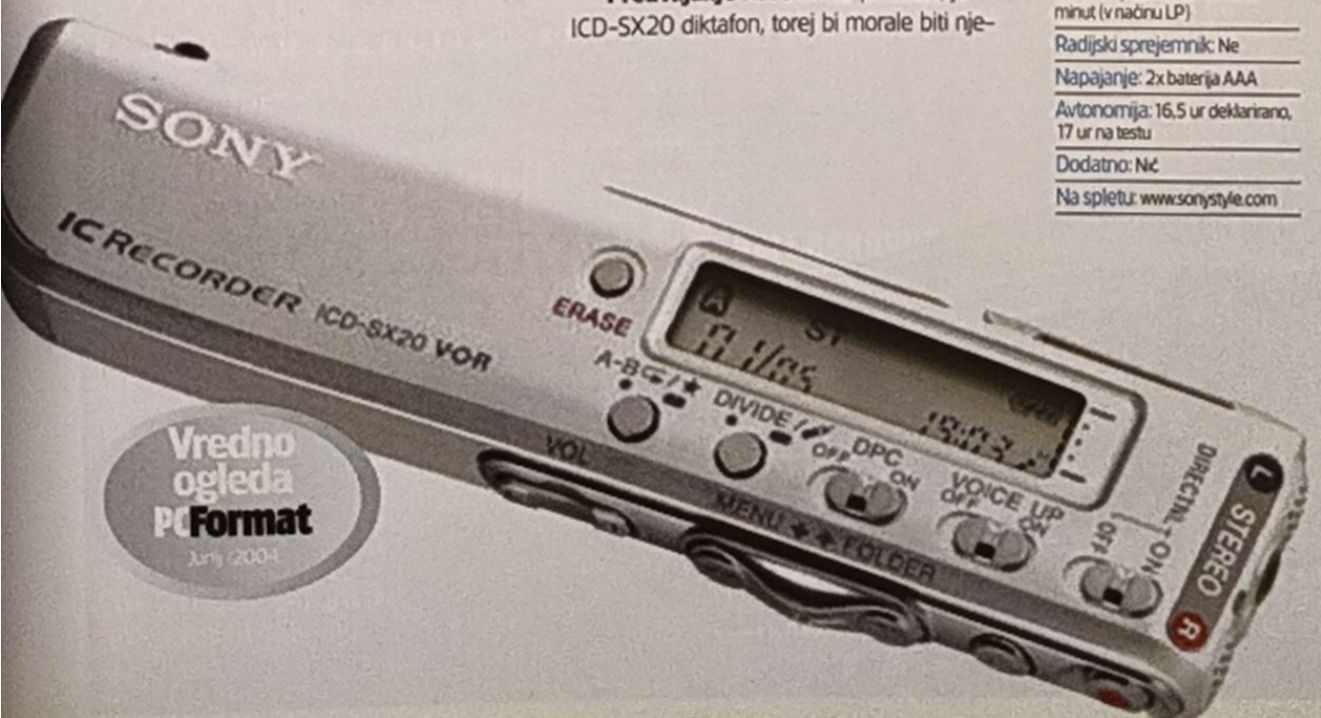
Avtonomija ICD-SX20 napajata dve bateriji AAA, ki ga znata držati pri življenju tudi 17 ur, kar pomeni kar nekaj predavanj na faksu. Na testu ni kazal nikakršnih nagnjenj, da bi se upehal kaj prej kot v deklariranem času.

Dodatki Razen programske opreme za prenašanje zvočnih datotek in urejanje leteh ICD-SX20 ne ponuja ničesar razburljivega. Nas je pa navdušilo dejstvo, da (čeprav ni razširljiv s pomnilniško kartico), da lahko na piščih 32Mb pomnilnika posnamemo tudi do 695 minut govora. Če je govorec bolj oddaljen od mikrofona pa se splača to kvaliteto nekoliko dvigniti.

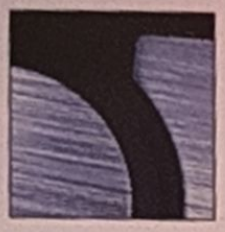
PODROBNOSTI

Kapaciteta:	32Mb
Podpora formatom:	MP3, WAV
Vmesnik:	USB 1.1
Snemalnik zvokov:	Da
Dolžina posnetka:	Do 695 minut (v načinu LP)
Radijski sprejemnik:	Ne
Napajanje:	2x baterija AAA
Avtonomija:	16,5 ur deklarirano, 17 ur na testu
Dodatno:	Nič
Na spletu:	www.sonystyle.com

75% "Če potrebujete diktafon, je tak digitalni prijatelj veliko priročnejša zadeva kot okorni kasetofoni."



Vredno ogleda PCFormat Junij 2004



Xelo MP3 Player Deluxe

Bolj generičen od tega predvajalnik ne more biti.

Cena 22.340 SIT Proizvajalec MS Industrial Testiranje omogočil Rolan, (02) 300 13 00

Ljudje smo pač takšni, da imamo radi tisto, kar poznamo, zato se tudi raje odločamo za nakup naprav, ki nosijo znana imena. Xelo nam je pokazal, da se lahko pri tem tudi motimo.

Oblika Z oblikovnega vidika ni Xelo absolutno čisto nič posebnega. Gre za čisto klasičen predvajalnik, jajčaste oblike, z majhnim LCD zaslončkom in USB vtičem pod pokrovčkom, ki se besno drži predvajalnika. Gumbi so... no, ne ravno vzorni, a se dokaj dobro vdajo prstom in so logično razvrščeni.

Predvajanje Po tej plati spada Xelo v zlato sredino. Nikogar ne bo osupnil, razočaral pa tudi ne. Pri višjih jakostih se visoki in nizki toni malenkost porazgubijo, a še zdaleč ne do meje motečega. Dobra lastnost je precej kvalitetno predvajanje posnetega zvoka, ki nas je prav presenetilo.

Avtonomija Xelo bi naj z eno baterijo AAA preživel do 12 ur in tega se tudi drži, saj je mrknil po točno tem času (no, točno tri minute kasneje, a kdo sploh še šteje).

Dodatki Razen prav solidne programske opreme, ki se jo celo splača namestiti (ni nujna, ker Windows Xela prepozna kot izmenljiv disk), je največja prednost tega predvajalnika vhod Line-In, kar pomeni, da ne omogoča le zajemanja zvoka preko mikrofona, temveč tudi z drugih naprav. Tako si lahko s prijateljevega predvajalnika preprosto presnamete skladbo, ki vam je všeč, Xelo jo bo pa sam prekodiral v MP3 pri 128kbps.

PODROBNOSTI

Kapaciteta: 128Mb
Podpora formatom: MP3, WAV
Vmesnik: USB 1.1
Snemalnik zvokov: Da, mikrofon in Line-In
Radijski sprejemnik: Ne
Napajanje: 1x baterija AAA
Avtonomija: 12 ur na testu
Dodatno: Line-In
Na spletu: www.assmann244.at

77% "Možnost zajema zvoka z drugih naprav je vsekakor dobrodošla možnost"

Vredno ogleda PCFormat Junij 2004

MP3-Player

Bela stoenka z alu-platišči. Zvito!

Cena 20.990 SIT Proizvajalec MS Industrial Testiranje omogočil Rolan, (02) 300 13 00

Zadnji predvajalnik na tokratnem supertestu pa nosi daleč najbolj zvito ime – MP3 Player. Zagotavljamo vam, da vam bodo prijatelji zavidali predvajalnik s takim nazivom.

Oblika Z oblikovnega vidika je tudi ta izvirno poimenovan čudež tehnike navadna bela stoenka – je ovalne oblike, USB vtič se skriva pod ščitkom (ki ga je prav težko sneti), gumbi pa so razporejeni tako, da jih ni težko ločiti, zato je krmiljenje dokaj enostavno.

Predvajanje Tudi na tem področju spada MP3-Player v zlato sredino. Je sicer dokaj glasne sorte, a se pri višjih jakostih upeha, kar zadeva nizke in visoke tone, a so posnetki vseeno poslušljivi. Tudi kvaliteta posnetega govora je precej visoka.

Avtonomija Proizvajalec (kdor koli že to je) navaja za sam predvajalnik do 12 ur avtonomije z eno baterijo AAA, predvajalnik je pa prav pridkan in se tega lepo drži. Kolikšna je avtonomija baterije radijskega sprejemnika, nam ni uspelo ugotoviti, ker nam je ni uspelo sprazniti.

Dodatki Da nekoliko razčistimo zadnjo poved prejšnjega odstavka – MP3-Player sam po sebi nima radijskega sprejemnika. Ta namreč samostojno visi na kablu za slušalke in ga je seveda mogoče uporabljati, ne da bi ga priključili v sam predvajalnik. Zvito?

PODROBNOSTI

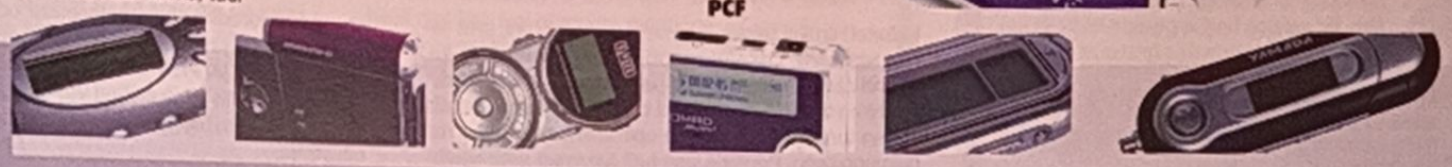
Kapaciteta: 128Mb
Podpora formatom: MP3, WAV
Vmesnik: USB 1.1
Snemalnik zvokov: Da
Radijski sprejemnik: Ne
Napajanje: 1x baterija AAA
Avtonomija: 12 ur deklarirano, 12 ur na testu
Dodatno: Ločen radijski sprejemnik
Na spletu: www.assmann244.at

75% "Poteza z ločenim radijskim sprejemnikom je odlična, ne omogoča pa snemanja radijskega signala."

PCFRazsodba

Bitka je bila dolga in neizprosna, a zmagal je lahko le eden.

Priznati moramo, da smo se ob tokratnem supertestu prav pošteno zabavali, čeprav nam Wagnerja raje ne omenjajte kakšno stoletje ali dve. In po vsem mučenju bobničev smo prišli do preprostega spoznanja, da lahko predvajalnik s pošteno kapaciteto in odlično kvaliteto zvoka, tudi brez najrazličnejših dodatkov, navduši do te mere, da ga nihče več ne more prekositi. In prav to je ta mesec uspelo Creativovemu predvajalniku MuVo2. Morda bi si premislili, če bi dobili v roke Applovo čudo iPod, a žal ta pri nas ni dostopem.



Predvajalniki MP3

	APACER AUDIO STENO BP300	APACER AUDIO STENO MS400	SWEEX VOGUE	NOMAD MUVO2	CREATIVE RHOMBA	YAMADA ASTRASTICK
Kapaciteta	128Mb	256Mb	256Mb	1,5Gb	256Mb	128Mb
Podpora formatom	MP3, WAV, WMA	MP3, WAV, WMA	MP3, WAV, WMA	MP3, WAV, WMA	MP3, WAV, WMA	MP3
Vmesnik	USB 1.1	USB 1.1	USB 1.1	USB 2.0	USB 1.1	USB 1.1
Snemalnik zvokov	Da	Da	Da	Ne	Da	Ne
Radijski sprejemnik	Ne	Da	Da	Ne	Da	Ne
Napajanje	1x baterija AAA	1x baterija AA	1x baterija AAA	Li-ionska baterija	Li-ionska baterija	1x baterija AAA
Avtonomija	12 ur deklarirano, 14 ur na testu	20 ur deklarirano, 18 ur na testu	12 ur deklarirano, 15 ur na testu	10 ur deklarirano, 8 ur in 53 minut na testu	10 ur deklarirano, 11 ur in 54 minut na testu	12 ur na testu
Dodatno	Pokrovčki različnih barv	Čitalec kartic Memory Stick/Memory Stick Pro	Čitalec kartic SD/MMC	Nič	Nič	Nič
Ocena	75%	77%	80%	85%	82%	70%

Predvajalniki MP3

	GENX MP3/UFD COMBO PLAYER	TYPHOON NEO3	TYPHOON LIVE MUSIC	SONY ICD-SX20	XELO MP3 PLAYER DELUXE	MP3-PLAYER
Kapaciteta	256Mb	128Mb	128Mb	32Mb	128Mb	128Mb
Podpora formatom	MP3	MP3	MP3, WAV	MP3, WAV	MP3, WAV	MP3, WAV
Vmesnik	USB 1.1	USB 1.1	USB 1.1	USB 1.1	USB 1.1	USB 1.1
Snemalnik zvokov	Ne	Da	Da	Da	Da, mikrofon in Line-In	Da
Radijski sprejemnik	Ne	Ne	Da	Ne	Ne	Ne
Napajanje	1x baterija AAA	1x baterija AAA	1x baterija AAA	2x baterija AAA	1x baterija AAA	1x baterija AAA
Avtonomija	12 ur na testu	8 ur na testu	12 ur na testu	16,5 ur deklarirano, 17 ur na testu	12 ur deklarirano, 12 ur na testu	12 ur deklarirano, 12 ur na testu
Dodatno	Nič	Nič	Nič	Nič	Line-In	Ločen radijski sprejemnik
Ocena	71%	70%	72%	75%	77%	75%

SUN RISE d.o.o.
http://www.sunrise.si

Maloprodaja
Alpska 50
4248 Lesce
Tel.: 04/53 02 660
lesce@sunrise.si

Maloprodaja
Kapucinski trg 8
4220 Šk. Loka
Tel.: 04/51 50 830
sk-loka@sunrise.si

Veleprodaja
Leskoškova 12
1000 Ljubljana
Tel.: 01/52 40 288
info@sunrise.si

17" LCD MONITOR AVIXE
Vgrajeni stereo zvočniki 2X 2W
Velikost pike: 0.264(H) X 02.64 (V) mm
Max.Resolucija 1280(H)x1024(V)@75Hz SXGA
Kontrast 600:1
Svetlost 350cd/m2
Odzivni čas: 4-16ms (Tr+Tf)
115.000,00 SIT

ABIT OSNOVNA PLOŠČA NF7 +
AMD ATHLON 2500+ BOX BARTON
CENA ZA GOTOVINSKO PLAČILO: 39.900,00 SIT

ATI RADEON 9200SE-DT ABIT 128MB DDR, TV+DVI: 14.275,00 SIT
ATI RADEON 9600SE 128MB DDR,TV+DVI: 20.600,00 SIT
ATI RADEON 9600 128MB DDR,TV+DVI: 27.950,00 SIT
ATI RADEON 9600XT 128MB DDR,TV+DVI: 43.950,00 SIT

Vse cene so v SIT in vsebujejo DDV. Za morebitne napake se opravičujemo.

Najboljši digitalni fotoaparati

Digitalni fotoaparati za poznavalce.

V dober digitalni fotoaparat se splača investirati, saj se z nakupom znebite stroškov za film. Pri nakupu bodite pozorni na kvaliteto fotografij in upravljanje s fotoaparatom.

D70 269.000 SIT brez objektiva
Nikon >> www.nikon.com
Nikonov vstopni model D-SLR je trenutno najbolj priljubljena izbira v naši pisarni.

EOS 300D 284.900 SIT
Canon >> www.canon.com
Prvi S-SLR, ki stane manj kot 300.000 tolarjev, še vedno predstavlja izvrstno izbiro za takšno vsoto.

DiMAGE A1 199.990 SIT
Minolta >> www.minolta.com
5Mp, ki jih premore ta model, je več kot dovolj, zaradi nizke cene pa predstavlja Minolta DiMAGE A1 zares odlično izbiro.

Lumix FZ10 174.990 SIT
Panasonic >> www.panasonic.com
Morda je res velik in grd, vendar pa je 12x zoom leča Leica z možnostjo stabilizacije slike gotovo najboljša.

DSC-F828 249.990 SIT
Sony >> www.sony.com
Fiksirane leče so prava stvar, kar dokazuje tudi kvaliteta F2.0 optike Carl Zeiss. Za tako ceno predstavlja dober nakup.

Najboljši digitalni fotoaparati

Če si zgornjih ne morete privoščiti, potem...

Ker si marsikdo ne more privoščiti dragih digitalnih fotoaparatov, vam prestavljamo take, ki so primerni za priložnostne fotografe.

DiMAGE Z1 94.990 SIT
Minolta >> www.minolta.com
Zaradi 10x zoom leče, kvalitete slike, popolnega ročnega nadzora in video načina spregledamo čudno obliko.

Optio S4 94.900 SIT
Pentax >> www.pentax.xo.uk
Je žepne velikosti in elegantne oblike, vendar pa nekoliko trpi zaradi počasne zaslonke, kar pa nadoknadi z izvrstno kvaliteto slik.

Powershot A75 79.900 SIT
Canon >> www.canon.com
A75 ponuja vsem navdušencem med vami popoln ročni nadzor, vsem ostalim pa enostavno uporabo in prvovrstno kvaliteto slike.

DX6340 Ok 57.000 SIT
Kodak >> www.kodak.com
6340 prikazuje do pike natančno ravnotežje barv, deluje pa tudi s priključno postajo EasyShare za enostaven prenos slik.

DiMAGE E323 55.990 SIT
Minolta >> www.minolta.com
Za to ceno boste sicer našli druge fotoaparate, ki premorejo več funkcij, ne boste pa dobili take kvalitete.

Najboljši črnilni tiskalniki

V računalništvu ni več nič črno in belo, kar velja tudi za natisnjene strani. Predstavljamo vam nekaj najzmogljivejših tiskalnikov na tržišču.

Nekateri črnilni tiskalniki so neverjetno poceni, svet samozadovoljnih lovcev na kupčije pa se poruši takoj, ko napoči čas za nakup prvega para nadomestnih kartuš, ki lahko stanejo toliko kot cel tiskalnik. V celotni enačbi želimo torej doseči primerne operativne stroške kot tudi kupno ceno. Preverili smo tudi kakovost natisnjenih strani, razporeditev barv in ločenost odtenkov pri tiskanju fotografij na foto-papirju ter razne nezaželene lastnosti tiskanja. Prav tako pa tudi pričakujemo zadovoljivo hitrost tiskanja za bolj vsakdanja opravila, kot so tiskanje črno-belih ali barvnih tekstovnih ali grafičnih strani.

Canon i865 69.900 SIT
Canon >> www.canon.com
i865 je popolna izbira za tiskanje običajnih tekstovnih ali grafičnih strani in občasnih fotografij zaradi neverjetne hitrosti tiskanja do 23 strani v minuti, obenem pa ga odlikuje tudi natančen iztis fotografij.
Specifikacije >> 23 str/min čb, 16 str/min barvno, 4.800 x 1.200dpi, 5 barv

Epson Stylus Photo R200 45.480 SIT
Epson >> www.epson.com
Za XXX SIT je novi R200, ki ponuja presenetljivo foto kakovost, prava kupčija. Vseh šest barv lahko posamično zamenjate in tako zmanjšate operativne stroške, hkrati pa je tiskalnik dovolj hiter tudi za običajno delo z besedilom.
Specifikacije >> 15 str/min čb, 15 str/min barvno, 5.670 x 1.440 dpi, 6 barv

Canon i990 129.480 SIT
Canon >> www.canon.com
Canonov novi tiskalnik i990 tiska sijajno žive fotografije, s sistemom s sedmimi barvami pa ponuja neverjetno širok barvni razpon. Hiter je tako pri tiskanju teksta kot grafike, obenem pa dosega zavidljive hitrosti tudi pri tiskanju fotografij.
Specifikacije >> 16 str/min čb, 12 str/min barvno, 4.800 x 2.400 dpi, 7 barv

Epson Stylus Photo R800 149.880 SIT
Epson >> www.epson.com
Kar zadeva foto realizem, se lahko novi R800 primerja z vsem, kar najdete v fotografskem studiu, zahvaljujoč uporabi sedem-barvnega tiskanja in optimizatorja za foto papir, pa je v nekaterih pogledih celo boljši od konkurence.
Specifikacije >> 17 str/min čb, 8 str/min barvno, 5.670 x 1.440 dpi, 7 barv

HP photosmart 7960 83.520 SIT
HP >> www.hp.com
Odlikuje se z izvrstno kakovostjo tiska, ki jo omogoča izbira kartuš, ki uporabljajo do osem različnih barvnih črnil, vključuje pa tudi barvni LCD in čitalec kartic za enostavno tiskanje digitalnih fotografij.
Specifikacije >> 16 str/min čb, 16 str/min barvno, 4.800 x 1.200 dpi, 8 barv

HP deskjet 5150c 24.768 SIT
HP >> www.hp.com
5150c je pravo večnamensko orodje, saj lahko uporablja 4 ali 6-črnilni sistem tiskanja za običajno rabo ali tiskanje fotografij, odvisno od kartuš, ki jih uporabite. Dobra izbira glede na ceno.
Specifikacije >> 19 str/min čb, 14 str/min barvno, 4.800 dpi, 4/6 barv

Epson C64 21.990 SIT
Epson >> www.epson.com
Prodajna uspešnica C64, idealen za vsakdanje tiskanje tekstovnih ali grafičnih strani, je poceni, zabaven za uporabo, obenem pa ima kartuše za vsako barvo črnila. Vendar pa ne sodi na sam vrh kakovosti pri tiskanju fotografij.
Specifikacije >> 14 str/min čb, 9 str/min barvno, 5.670 x 1.440 dpi, 4 barve

HP deskjet 3650c 19.872 SIT
HP >> www.hp.com
Deskjet 3650c je že nekoliko v letih, kljub temu pa še zmeraj ponuja ogromno, vključno z dodatno kartušo za tiskanje fotografij, s katero se število barv črnila zvišа iz štirih na šest.
Specifikacije >> 17 str/min čb, 12 str/min barvno, 4.800 dpi, 4/6 barv

Canon i475D 57.480 SIT
Canon >> www.canon.com
Neposredno tiskanje fotografij s pomnilniških kartic je majhen zalogaj za Canonov novi večnamenski tiskalnik, tudi ko PC ni vključen. Še bolje se izkaže pri vsakdanji rabi, ko uporablja 4-črnilni sistem iz dveh kartuš.
Specifikacije >> 18 str/min čb, 12 str/min barvno, 4.800 x 1.200 dpi, 4 barve

Canon i350 19.980 SIT
Canon >> www.canon.com
Canonov poceni, toda izjemno zabaven in dokaj elegantен tiskalnik izdeluje izvrstne vsakdanje tekstovne in grafične strani, zadovoljivo pa natisne tudi fotografije. Je prvovrstna izbira za plitev žep.
Specifikacije >> 16 str/min čb, 11 str/min barvno, 4.800 x 1.200 dpi, 4 barve

>> NAŠ IZBOR... Paketi programske opreme

MS Office 2003 Pro 131.310 SIT
Vseprisotnost paketa *Office 2003* je eden izmed njegovih največjih prodajnih prednosti – natančno veste, kaj kupujete in, pa sta združljivost in zanesljivost zagotovljena.

Open Office Brezplačen
Ustvarjalni paket za družbeno zavedne "geeke". Za ceno prenosa 100Mb z interneta lahko uživate v odlični kombinaciji zelo uporabnih programov.

Adobe Photoshop CS 214.200 SIT
Skoraj vsi, ki jih poznamo, imajo na svojem domačem PC-ju nameščen *Photoshop*, kar je strašansko zanimivo, če upoštevate ceno programa...

Windows XP 37.788 SIT
O Pošasti iz Redmonda lahko rečete kar želite, brez svojega izvoda tega sistema pa ne boste prišli daleč. Pravzaprav gre verjetno za najboljši izdelek tega velikana.

Najboljše igre igranja vlog

Možganska hrana za vse, ki so lačni izkušenjskih točk.

Če danes obstaja žanr,v katerem PC izstopa iz množice, je to verjetno RPG. Seveda so za konzole na voljo *Final Fantasy MCXIIII* in kompanija, ki pa se pogosto izkažejo za puščobno izkušnjo, ki se, bolj kot da bi bile samozadostne, zanimive igre, izgubljajo v samohvali nad lastnimi okornimi zgodbami. PC ponuja področje za velikansko pripovedno globino in hvaležen, prilagodljiv stil igranja. No, pa imate.

Deus Ex 2.590 SIT
Solid Out/Eidos >> www.deusex.com
RPG se sreča s FPS in igro svobodne oblike. Ta združitev igre z žanrom kiber-punka je spremenila pravila takoj, ko se je prvič pojavila, in ponudila množico različnih načinov igranja.

Star Wars Knights of the Old Republic 10.590 SIT
Activision >> www.lucasarts.com/products/swkotor
Gre za edino zares dobro igro *Star Wars* v pol desetletja. Bogati liki, prvovrstni dialogi in pristne etične dilemе predstavljajo velik napredek v igranju vlog.

Baldur's Gate 2.590 SIT
Interplay >> www.bioware.com/games/shadows_amn
Res, igra je že v letih, a samo *Baldur's Gate* se imamo zahvaliti, da je žanr RPG danes še sploh živ. Tale kolosalno velika mojstrovina in pokazala, kako se stvari streže.

System Shock 2 2.990 SIT
EA >> www.irrationalgames.com/shock2
Še ena igra, ki presega meje RPG in znanstvene fantastike. V mnogih pogledih gre za FPS, močna zgodba, svoboda pri načinih igranja in čarobno vzdušje pa iz *System Shock 2* ustvarijo nepozabno grozljivo igro igranja vlog.

Planescape Torment 2.590 SIT
Interplay >> www.planescape-torment.com
To je eden izmed tistih trenutkov, ko se pogledamo v oceno, ki smo jo prisodili igri, in se v zadregi in z obžalovanjem praskamo po glavi. Povsem preprosto, najbolje napisana RPG zgodba zadnjega časa, slastno temačna, smešna in nekrofiliska.

Najboljše strateške igre

Naši najljubši primeri majhnih človečkov in tankov.

Ah, strategije, nekdanje kraljice vseh PC iger. Zadnjih nekaj let smo bili prikrajšani za inovacije, kljub temu pa igre, kot sta *Rome* in *Warhammer 40.000* delujejo obetavno.

Medieval: Total War 6.990 SIT
Activision >> www.totalwar.com
Vanjo smo se zaljubili že dolgo preden so postali popularni *Time Commanders*. Globoka, epska in neskončno vredna svojega denarja.

Homeworld 2 7.990 SIT
Vivendi >> http://homeworld2.sierra.com
Ta čudoviti RTS v vesolju je bistvenega pomena, saj dokazuje, da niso vse strategije omejene le na polaganje kamnov v preteklosti.

Rise of Nations 9.990 SIT
Microsoft >> www.bighugegames.com
Ali *Civilization* v hitrem posnetku. Morda je za kanček preveč podobna *Age of Empires*, kar zadeva samo igralnost pa ji ni para.

Civilization III 4.990 SIT
Atari >> www.civ3.com
Verjetno najpočasnejša strateška igra, ki jo boste kdaj igrali, ki pa se zato odkupi s številnimi načini za zmago in neverjetnim obsegom.

Starcraft 3.490 SIT
Vivendi >> www.blizzard.com/starcraft
Starcraft ima morda res nekaj pomanjkljivosti, kljub temu pa je verjetno najbolj uravnotežena RTS igra vseh časov.

Najboljše akcijske igre

Kriteriji izbire so skakanje in tretje-osebna perspektiva.

Fuj. Sem lahko stlačimo pravzaprav vse. "Akcija?" Torej... sem sodi vse, kar vsebuje ročno streljanje z orožjem, pa ni FPS, večina iger prikritosti, platformske in akcijske pustolovščine, igre svobodnega pohajkovanja epskih razsežnosti, kot je *Grand Theft Auto* in uuuh, še marsikaj. Zanimivo pa je, da se je vsaka igra z naše lestvice najboljših pet pojavila tudi na konzolah – morda pa prehod, ki smo se ga tako bali, navsezadnje niti ni tako slaba reč.

Grand Theft Auto: Vice City 9.490 SIT
Rockstar >> www.rockstargames.com/vicecity
Staleн, svoboden svet, neskončno načinov ubijanja, fantastična vozila, raznolike misije in najboljša spremljevalna glasba, kar jo pozna človeštvo. Če vas to ne razvname, potem ste se, dragi moji, rodili brez pravih gumbov.

Prince of Persia: The Sands of Time 9.490 SIT
Ubi Soft >> www.princeofpersiagame.com
Po tem ko se je *Tomb Raider* popolnoma osramotil, je pohvalno videti akcijsko platformo, ki je narejena tako, kot je treba. Prelepa, dinamična in inovativna igra, ki ponuja globoko zadovoljujočo izkušnjo.

Beyond Good & Evil 9.990 SIT
Ubi Soft >> www.beyondgoodevil.com
Ta nepričakovan uspeh pri kritikih je moderna predelava arkadne pustolovščine, ki brez napora vmeša foto-novinarstvo, strokovno prepleta zgodbo, vpelje pa tudi najbolj prvlačni ženski lik v zadnjih letih.

Giants: Citizen Kabuto 2.590 SIT
Interplay >> www.interplay.com
G'CK je material za legende. Ena tistih iger, ki požanjejo neskončne hvale, nihče pa jih ne kupuje. Brez dvoma unikatna, izredno zabavna in veličastno čudaška – za petaka se izvlecite iz lastnega brezna nevednosti in si jo priskrbite še danes.

Max Payne 2 9.990 SIT
Rockstar >> www.rockstargames.com/maxpayne2
V nobenem oziru inovativna, vsekakor pa super elegantna in narejena po tipično prestižnih proizvodnih vrednotah Rockstar, zaradi česar ostaja druga zgodba o človeku, ki nima ničesar izgubiti, še vedno v našem ožjem izboru.

Najboljše večigralske igre

56K modem? Hahaha, dobra šala.

Počutimo se, kot da zaenkrat še ne bi smeli sestaviti seznama petih najboljših iger MMO – kljub svoji starosti daje žanr namreč zaskrbljujoč vtis mladosti.

PlanetSide 3 10.700 SIT
Ubi Soft >> www.planetside.com
Planetside je resnično originalna in po obsegu ogromna igra, ki združuje elemente RPG in FPS.

Eve Online 8.900 SIT
Crucial >> www.eve-online.com
Vam je všeč rudarstvo? Nemci? Potem se boste zaljubili v *Eve*. Ta vesoljski RPG je ena izmed najbolj veličastnih online iger.

Star Wars: Galaxies 10.690 SIT
Activision >> www.starwarsgalaxies.com
Še vedno vztrajamo pri naši oceni – *Galaxies* je bila v času izida brezupen wookie, s popravki pa so jo precej izboljšali.

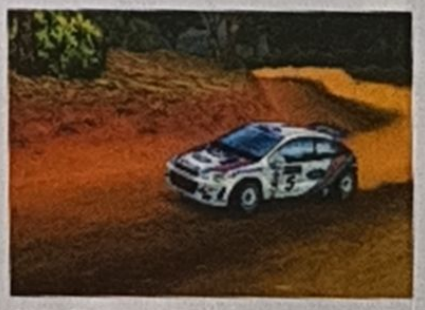
Everquest 3.990 SIT
Ubi Soft >> www.everquest.com
Snemite kape pred Dedikom. Morda res ni prvi ali najboljši MMO RPG, vsekakor pa je do današnjega dne ostal najbolj priljubljen.

Dark Age of Camelot 10.800 SIT
Koch Media >> www.camelot-europe.com
Kljub nezanimivemu okolju je to izredno uravnovešena igra, odlikuje pa jo tudi intuitivno bojevanje in tepežkanje drugih igralcev.

>> NAŠ IZBOR... Dirkalne igre

TOCA Race Driver
Zgodba je nezanimiva, zato pa dirkanje vzbuja spoštovanje, način, ki omogoča izbiro lastne kariere pa igri omogoča tudi izredno prožnost. Nadaljevanje (ocenjeno v tej številki) doda "monster trucks" in odstrani grozni glavni lik.

Grand Prix Legends
Vivendijeva klasika je navdušujoče realistična in neumno, noro zahtevna, kljub svoji častitljivi starosti pa ostaja prava izbira za akcijo na makadamu. Ponuja tudi veliko poceni različic, ki jih na žalost v nadaljevanju ne boste deležni.

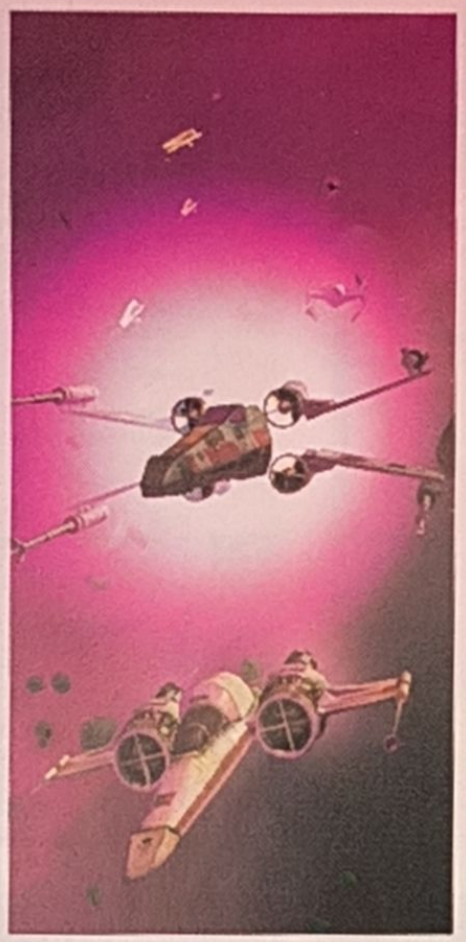


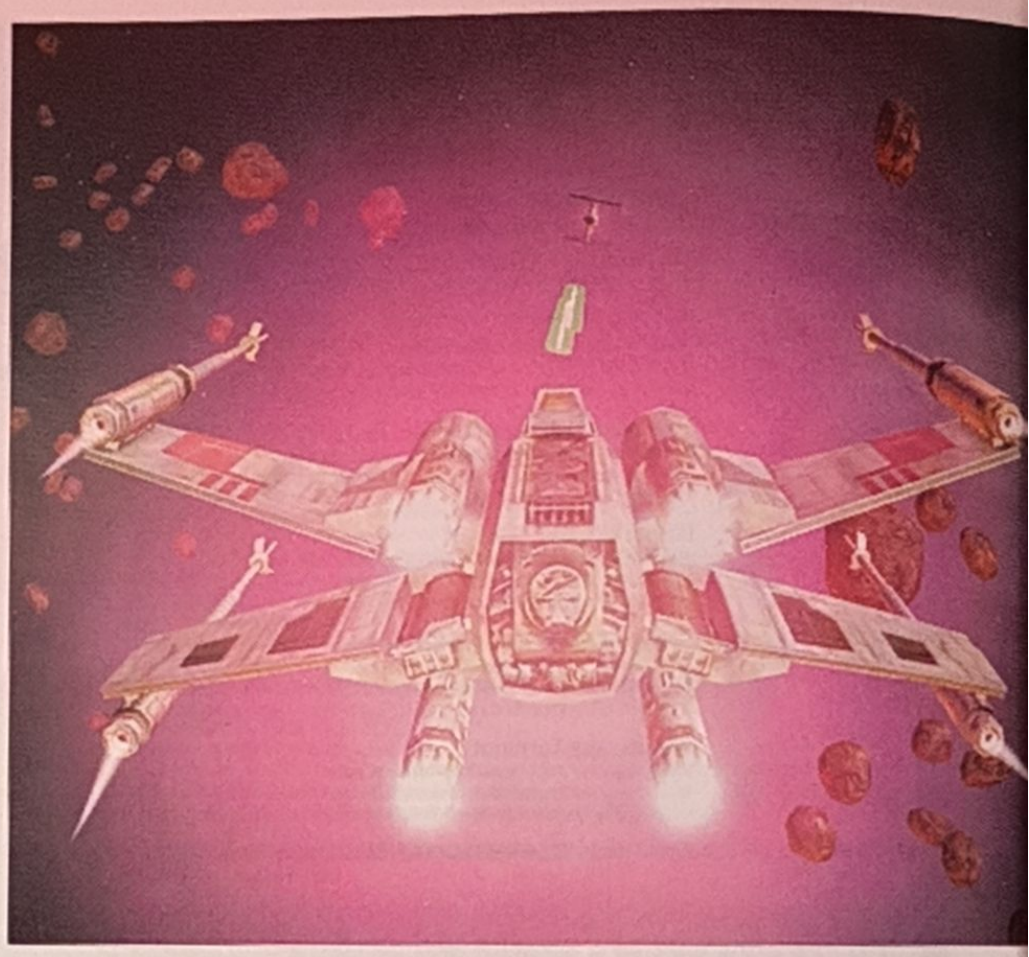
Colin McRae Rally 2.0
Ne ravno najnovejša, po mnenju nekaterih pa najboljša kombinacija blata in zvite pločevine, danes, ko jo dobite že za nekaj tisočakov, pa se ji je težko upreti. Številka tri je v seriji nekoliko znižala standarde, štirica pa je bila boljša.

Midtown Madness
Izkušnja divjanja po prometnih mestnih ulicah temelji na preprosti zamisli, ki je neverjetno učinkovita in nikoli bolje izpeljana. Pristno dirkanje se sreča z *GTA-jevskim* prilagajanjem zakona in objestnim sociopatstvom.

spletno igranje

PCFormatovi psi sledniki za vas izvohajo najbolj sveže novice iz živahnega večigralskega sveta.





Galaxies: Jump to Lightspeed

Star Wars MMO se razširi in nam predstavi letenje po vesolju. Vse je bolje od nabiranja surovin.

Naveličani ste torej posedovanja lastnega mesta, droidov in vesoljske krame? Je dolgočasno postajati furija, imenovana Jedi? Si torej želite rahle sapice avanturizma in navdušenja? Imate preveč denarja in ga nimate več kje zapraviti? Skočite torej do svetlobne hitrosti. *Jump to Lightspeed* je prvi uradni dodatek za ta MMORPG, ki je bil napovedan, še preden je bila igra sploh izdana in ponovno uvaja star koncept igranja, ki smo ga bili vajeni že v prejšnjih vesoljskih simulacijah tipa *X-Wing* in *TIE fighter*.

Trenutno je na poti beta različica, v kateri bodo uživali predvsem zvesti stari igralci in tisti, ki so pridno iskali napake v igri ter jih kasneje objavljali na forumu. Medtem ko je čas izida zadevice primerno prestavljen na jesen, imamo vsaj jasen vpogled v nekaj vsebine in lahko rečemo, da obeta veliko. Pričakujemo lahko veliko akcije, podprte z igralnimi palicami in nadgrajeno grafiko kot tudi možnost letenja med svetovi s svojo škatlo in ne več zgolj z računalniško vodenimi pločevinkami. Komaj čakamo, da bomo lahko prestrelili nekaj uporniških X-Wingov, na voljo pa nam bodo tudi ipsilončki in TIE bomarderji.

> **POLEG TEH VESOLJSKIH SPOPADOV JE V DODATKU ŠE NEKAJ NOVIH RAS**

Poleg teh vesoljskih spopadov najdemo v dodatku še nekaj novih ras, ki bodo na voljo za igranje, tu pa tam kakšno novo zverino in popolnoma nove planete. Razvijalci so v igro vključili tudi možnost igranja nove zbirke misij *Blockade Runner*, ki jo bo kasneje nasledil še nabor misij *Star Destroyer*. **www.starwarsgalaxies.com**

GLAVNA "Ne morem več, ne morem veeeeeeeč..." ZGORAJ Y-Wingi želijo biti bolj kul kot X-Wingi. To pač ni mogoče. DESNO V razširitvi so predvidena tudi vesoljska plovila tipa Millenium Falcon..

BETA TESTIRANJE WORLD OF WARCRAFT

Pridružite se temnim silam. Horda je tu.

Tolkiena ima vsakdo rad, to se ve, a dajte se zresniti, igranje v koži vilinca, škrata ali zdolgočasenega homo sapiensa lahko primerjate le še z akviziterstvom. Kaj če bi namesto tega zaigrali kot zombi ali pokončno-stoječi kravoliki izrodek? Horda se je skupaj z druidi le primajala v *World of Warcraft* in vse skupaj je, odkar so v hiši orki, troli, taureni in nemrtvi, postalo precej zanimivo.

Tauren (predstavljajte si minotavra) in povrhu druid Findus stoji pred vhodom v rudnik. Ve, da je znotraj zaklad in želi si ga bolj kot kar koli drugega. Brez opozorila ga napadejo štirje banditi, kar je po eni strani nesrečna napaka, saj se veliko nepridipravov v igri pojavlja prehitro. Druga napaka je ta, da je več nasprotnikov hkrati teže prepričevati, naj vam nastavljajo betice, kot enega samega, in zatorej je spopad takega tipa skoraj gotov samomor. Kaj storiti? Findus iz malhe potegne urok Moonfire, ki ga razprši nad napadalcem, urok pa povzroči, da le-ta nekajkrat zaporedoma izgubi določeno število točk zdravja, dokler pač urok traja. Drugega napadalca zamoti z okoli njega ovijajočimi se koreninami (Entangling roots), kar ga zabetonira na mesto vsaj za pol minute. Brez oklevanja Findus nameče po sebi trnje (Thorns), kar bo napadalce zabolelo vsakič, ko bodo nepremišljeno zamahnili po njem. Še udarec z urokom Wrath in nekaj prepričevanja s palico in že je prvi sovrag na tleh. V tem času se je že nabralo nekaj gledalcev. Pravilo v deželi Azeroth je, da pomagaš igralcu v težavah ali pa mu pomoč vsaj ponudiš. V tem primeru bi to le pokvarilo megalomanski učinek spopada, Findus verjetno spopada ne bo preživel, bil pa bi pravcati kriminal, če bi mu kdo preprečil, da to vsaj poskusi. Zdaj je skoraj na tleh že drugi bandit in čeprav ima Findus le rahlo zalogo zdravja, se njegova mana še kar šopiri. Na hitro udari en Heal, kar ga do določene mere ozdravi, a v naslednjem trenutku že skoraj izgubi življenje, saj preostala dva bandita brez prestanka udrihata po njem. V delčku sekunde Findus stori, kar bi storila vsaka dojemljiva duša. Preobrazi se v medveda. Spreminjanje oblike je pravzaprav edini razlog, zakaj bi vsak rad igral kot druid. Tretji bandit pospravi rep med noge in jo ucvre med grmičevje a zdravja ima druid sedaj le toliko, da bi ga vsak naslednji udarec že poslal pod rušo. Presenečenje. Ker je dobil dovolj izkušenjskih točk, ga to lansira na naslednjo stopnjo, zato poskočita tudi njegovo zdravje in mana. Četrti in torej tudi zadnji nepridiprav, je v velikih težavah. Z eno nogo je bil že v grobu, a se je Findus izmazal iz izgubljene situacije in v nekaj sekundah naredil red. Gledalci so se razpršili, nekaj njih je presenečeno potarnalo: "Dobro si ti to..."

In dobro je to opravil tudi Blizzard, *World of Warcraft* je resnično zabavna igra MMORPG, ki vas bo kot majhnega kužka prisilila k nažiganju in raziskovanju, pretepanju in opazovanju. Navdušenci nad *Ultimo Online* in *Star Wars Galaxies* morebiti ob tem ne podoživijo v malih možganih niti enega samega orgazmolikega občutka, mi pa kljub vsemu mislimo, da so razvijalci naredili nekaj korakov v pravo smer. Če končni različici še odvzamejo nekaj stopenj občutka ponavljanja, smo blizu. Zelo zelo blizu.

www.blizzard.com/wow

Druidi lahko prevzamejo tudi obliko mačke ali tjulenja.

The Saga of Ryzom

Ali ni to neka podvrsta rženega kruha? Kakor koli že, prostori za preizkuševalce beta različice so zdaj odprti.

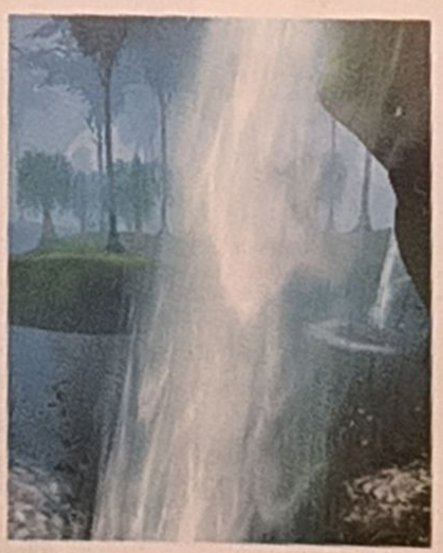
Pred kratkim so bile torej odprte prijave. In zaenkrat izgleda obetavno. Igra je postavljena v obdobje daljne prihodnosti, ko je človeštvu uspelo razširiti svoje potomstvo na oddaljeni planet Atys nekje tam, da, bogu za hrbtom. Igralci bodo lahko razvili svojo osebnost med preigravanjem za eno izmed štirih ras, med katerimi se lahko odločate. Kliše, seveda.

Razvijalci Nevrax pa nam le predstavijo nekaj inovacij in že prva je njihov pogon RAID, ki omogoča, da se na stotine računalniško vodenih igralcev in zveri udeleži velikih invazij, ki jih je potrebno "spedenati" zavoljo preživetja. Kar 5.000 uporabnikov se bo lahko naenkrat znašlo v isti igri, konkretnejše številke pa bodo znane šele po končanem testiranju.

Če se želite pridružiti akciji v beta različici, morate na sistem naložiti odjemalca *SoR* (več podatkov o tem dobite na razvijalčevi spletni strani) in kasneje še aktivirati račun. Tako preprosto je, igro pa obljubljajo na policah enkrat v drugi polovici leta kot tudi strežnike v Veliki Britaniji, Nemčiji in ZDA. Poglejte si torej, kaj lahko pričakujete.

www.ryzom.com

Lik, kot ustvarjen za to, da bi ga igral 40 let star moški.



VRH Ta tip je tako dober, tako vroč je! ZGORAJ Prelepi učinki okolja v *The Saga of Ryzom*.

TOREJ ŽELITE POSTATI...

JEDI

Dobro ste se učili v *Star Wars Galaxies, dobro...*

Življenje jedijev, kot vemo iz filmov, ni lahko. Prav tako vam igra *Star Wars Galaxies* tega ne omogoča na najpreprostejši način. Pravzaprav se nam zdi, da se to zgodi popolnoma naključno. Kot so nam povedali je to zato, ker je igra zvesta obdobju in se odvija nekje med *Star Wars: A New Hope* in *The Empire Strikes Back*. Edini jediji, ki so se v tem obdobju smukali naokoli so bili seveda Darth Vader, Obi-Wan Kenobi in stara žaba Yoda ter mladič Luke. OK, stari elektrolit Emperor je tudi nekaj poskakoval naokoli. To je pet komadov, največ. Nastlati univerzum v igri s tisoči jedijev je zategadelj nesmiselno. Kako torej postati jedi?

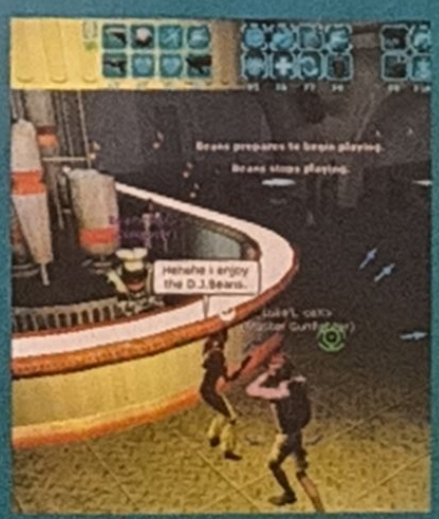
Ko ustvarite lik v igri, so vam na voljo posamezni poklici, katerih se je treba lotiti in jih popolnoma obvladati, da lahko tako postanete občutljivi na "silo". Poklicev je kar trideset in vsakega je potrebno obvladati. Izračunajte. Za vsakega potrebujete nekaj ur, včasih celo nekaj dni realnega časa in pot do uspeha je veliko težja, kot si morda mislite.

Da bi vam olajšali pot, so razvijalci ustvarili nekaj Holocronov (vodičev), ki vas usmerjajo na pravo pot. Te lahko pridobite od računalniško vodenih likov v igri, ki so občutljivi na silo. Ko jih premagate, jih lahko poberete z njihovih prežganih trupel. Če ste pacifist, jih boste lahko pridobili s kupovanjem, cena pa bo temu primerna (nekaj sto tisoč kreditov).

Holocroni vam bodo oznanili, kateri poklic morate najprej obvladati do potankosti in vsak naslednji vam bo izdal naslednjo. Po treh ali štirih uporabljenih Holocronih se bodo ti potuhnili in pot do razsvetljenja boste morali opraviti/najti sami. Problem tega sistema je v tem, da boste porabili na tone časa za trening v različnih poklicih, med katerimi so tudi taki, ki vas bodo zanimali manj mušji iztrebek na sto dvajset-vatni žarnici.

Če boste vendarle vztrajali do konca, se vam bo nekoč odprla možnost ustvarjanja novega lika, ki bo rezerviran ekskluzivno le za vašega jedija. Naslednji korak bo potem bildanje sile in sabljice. Paziti pa bo treba, saj so jediji konstantno na sporedu lovcev na nagrade.

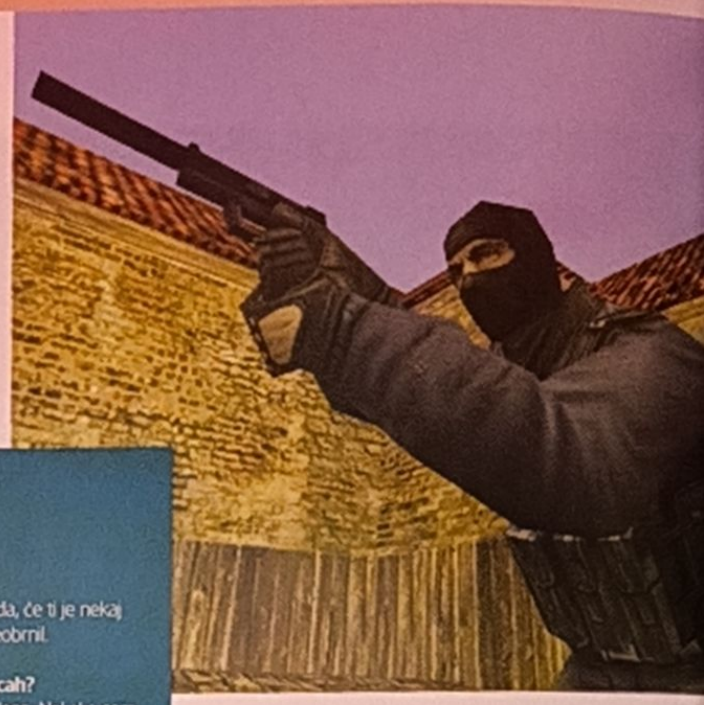
Kot pri mnogih spletnih igrah, se bo *Star Wars: Galaxies* konstantno spreminjala in nemara se spremenijo tudi kriteriji, po katerih lahko postanete jedi. Zaenkrat pač pridobivajte izkušnje ali pa se podajte na eBay.



Beans je razturač v dvajsetih čudnih poklicih, pa še vedno ni jedi.

Plemenska scena

Mesečni skropucalski plagiat online prigod slovenskih klanov.



Tema meseca: Monsieur urednik, dajte nam več prostora, ker imamo mucho materiala.

Intervju z gonilnima silama trenutno najbolj vzpenjajočega se slovenskega klana *Counter Strike*, Geek Organisation

Lunko in BonD sta dejanski vodji tega najresnejšega resnega slovenskega plemena *CS*. Pa se splača biti resen v Sloveniji? Pa preberite.

PCF Opišita začetke svoje igralne kariere?
BonD Hi! Sem Matej "BonD" Merc. Začel sem igrati pred štirimi leti, torej med počitnicami po 7. razredu osnovne šole. V šoli smo imeli tekmovanje v igri *Half-Life*, kjer sem se nasploh prvič srečal z prvoosebno strelsko igro. Nato sem slišal za zanimiv mod, ki so ga igrali že dolgo časa, t.i. *Counter-Strike*. Začel sem z različico 1.1.
Lunko Pozdravljeni sem Vid "Lunko" Grosek. In igram *Counter-Strike*. Igrati sem začel tam proti koncu osmega razreda osnovne šole. Pred približno štirimi leti. Za igro me je navdušil prijatelj iz šole, ker je vedno govoril o njej, zato sem enkrat odšel do njega in stvar preizkusil... v trenutku mi je bila všeč. Zato sem se odločil, da jo kupim. Račun za telefon na 56k modemu je skočil z 9 tisoč na 18 tisoč. :)

PCF Pred časom se je tebe, Lunko držal sloves največjega slovenskega hekerja? Komentar na to temo, mogoče. Kaj te je spreobrnilo?
Lunko Ja, to je res. Vzroki za to, da sem začel uporabljati nedovoljene pripomočke, so bili, da sem imel premalo časa, da bi se posvetil eni igri... in sem hotel uspeti v trenutku... šele pozneje sem spoznal, da, če ti je nekaj všeč, je trening vse, kar potrebuješ. Zato sem se tudi spreobrnil.

PCF BonD, si kdaj posegel po prepovedanih substancah?
BonD Vsaka stvar je zanimiva, še posebej če je prepovedana. Nekako sem se vzdržal takšnih poskusov. Sem pa na lastne oči videl, kako postopek poteka.
Lunko Smeh.

PCF Klan Geek Organisation se trudi postati prepoznaven. Koliko sponzorjev se vam je do sedaj oglasilo in kaj konkretno imate od njih?
BonD Kot vsak profesionalen klan, se tudi mi trudimo z dobrimi rezultati postati prepoznavni tudi v Evropi. Sponzorje je zelo težko najti, kaj šele da bi se nam sami oglasili. Imamo nekaj sponzorjev. Naš generalni sponzor je Steelpad & Icemat (**www.steelpad.com**), podjetje, ki izdeluje profesionalne podloge za miško. Svojo pomoč, pa nam nudi tudi Domenca z gostenjem naše spletne strani, **www.geek-clan.org**. Seveda rabimo še več sponzorjev, ki bi bili pripravljeni plačati potne stroške za kakšen dogodek v tujini.

Lunko Seveda skušamo najti več sponzorjev, vendar se v majhni državi, kot je Slovenija, sponzorji še ne zavedajo potencialnih možnosti, ki bi jih imeli z investiranjem . Smo pa dokaj zadovoljni s tem, kar imamo, še posebej, ker se je pred nekaj dnevi tudi tuje podjetje odločilo, da nas sponzorira.

PCF Junija je CPL Qualifier v Beogradu in slišali smo, da se želite dogodka udeležiti. Opišite nam stroške, ki so s tem povezani in s kakšno konkurenco se boste tam spopadli.
BonD Da, za CPL (CyberAthlete Profesional League: **www.thecpl.com**) Qualifier v Beogradu smo že rezervirali in potrdili svojo prisotnost. Sami smo si sestavili zelo ugodno ponudbo. Prevoz, vstopnina na dogodek, prenočišče z zajtrkom in večerjo znaša 35.200 tolarjev na osebo. Na prireditvi bo blazna konkurenca, saj se bomo srečali s svetovno znanimi klani, ki imajo velike sponzorje, kot so nVidia, ATI, MSI, IntelL. Seznam vseh udeleženih klanov pa si lahko ogledate na spletni strani **http://www.interact.org.yu/Reservations.htm**. V Beograd odhajamo s šestimi člani (Lunko, Dickasso, mazi, chingi, seem in BonD, možno je da se nam bo pridjučil tudi naš partner iz Češke -> Hawai) in pozitivnimi mislimi.

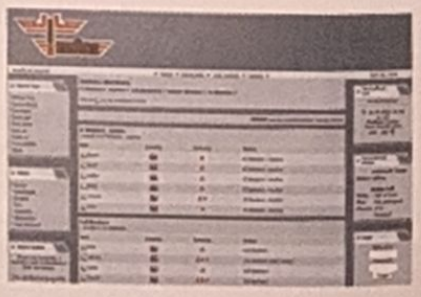
PCF Kam v prihodnosti? Bo življenje po izidu *Half-Life 2* in *Counter-Strike 2* še imelo smisel?
BonD V prihodnosti si želimo čim več dobrih sponzorjev; upamo na kakšno slovensko podjetje, saj se ta še ne zavedajo, da se jim odpira velik trg. Če samo pomislimo, kako zmogljive računalnike potrebujemo za normalno igranje prvoosebnih strelskih iger. *Half-Life 2* ima vrsto prednosti pred staro različico. Po ogledu filmov o *Half-Life 2* in *Counter-Strike 2* se mi zdi, da so fantje pri Valve končno uspeli nekaj popraviti v sami igri. Močno pa upam, da novi različici *HL2* in *CS2* ne bosta strojno preveč zahtevni.

PCF Ali bi še rada kaj dodala?
BonD Nujno potrebujemo sponzorja za strežnik za *Counter-Strike*, saj smo preklicali pogodbo z nekdanjim sponzorjem **AlphaForce.net**, saj imajo tujci na tistem strežniku preslab ping. V imenu Geek Organisation bi rad pohvalil kvalitetno vsebino PCFormata. Geek is my dream. Dream to reality.

Lunko V prihodnje želimo biti plačani za igranje, :) kakor so plačani profesionalni igralci.

(SLOfaca) po starem

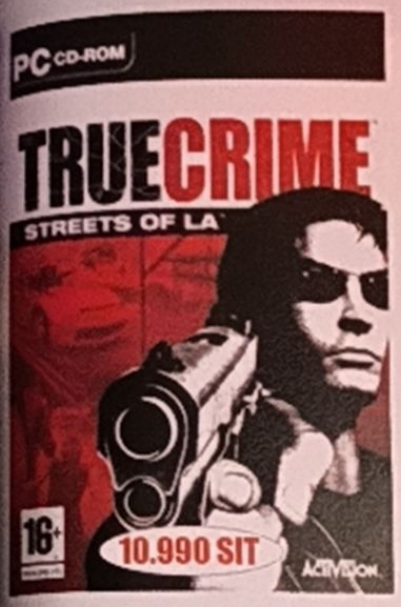
Medtem ko je slovenska reprezentanca *Urban Terror* nanizala v svoji skupini C (po mnenju mnogih najtežji) ClanBase Nations Cupa štiri zmage, bila temu primerno ničkrat poražena ter se z zanesljivim učinkom uvrstila v nadaljnje tekmovanje ali playoffe, kar je bil njihov letošnji zadani cilj, smo lahko na **www.slofaca.net** brali o tem, kako si lahko spremenite spol ali pa se izognete napadu pavijanov. Članek o tem, kako bi si bilo možno sneti ves splet je požel kar nekaj spodobnih odzivov, fantje pa menda pridno pripravljajo dva projekta. Prvi bo spletno tekmovanje v igri *Call of Duty* 3 vs. 3, drugi pa je Lan Party FACA Lan, ki se bo zgodil v soboto, 3.julija. Oba dogodka bosta podprta s primernimi nagradami, ki jih bo priskrbelo društvo Si.faca (**www.faca.net**) in spletna prodajalna profesionalne igralne opreme Q-shop (**www.q-shop.org**). Da gre za ekipo, ki se že nekaj časa trudi za dobrobit slovenske scene, ni treba posebej poudarjati, ali pač?



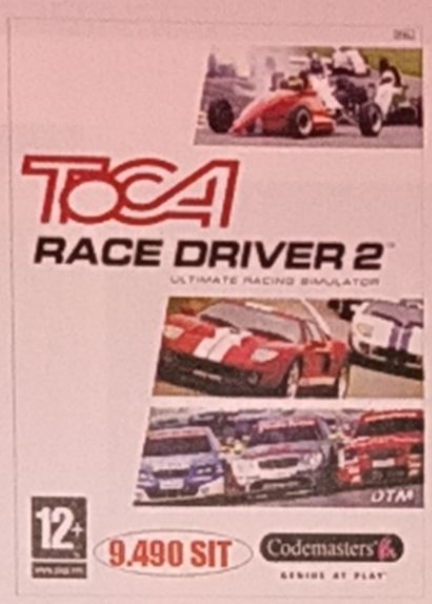
!nsane Evolution razpustili sekcijo Counter Strike

Le nekaj dni po zmagi nad klanom Geek Organisation na Lan dogodku LL V, so !nsane razpustili svojo sekcijo *CS*. Razlog je bil predvsem negodovanje nekaterih igralcev nad najnovejšim popravkom *Steam*, ki se je predvsem polotil ostrostrelskih duš in jim menda otežil marsikatero potezo. Zaenkrat se je del ekipe potopil v globoko zamrznjen spanec, spet drugi pa so se posvetili igranju igre *Call of Duty*, kjer dosegajo na mednarodnem nivoju kar zavidljive rezultate. V času ko se nam bliža kvalifikacijski turnir za mednarodno profesionalno ligo CPL (Cyberathlete Professional League), sredi junija v Beogradu, je ta odločitev marsikoga presenetila, saj je scena pričakovala, da bo trenutno najmočnejši klan v Sloveniji končno odromal delit batine po piskru še tujini.

Računalniške HIT igre. Danes naročite - jutri že dobite. Popusti ob nakupih.



True Crime: Streets of LA

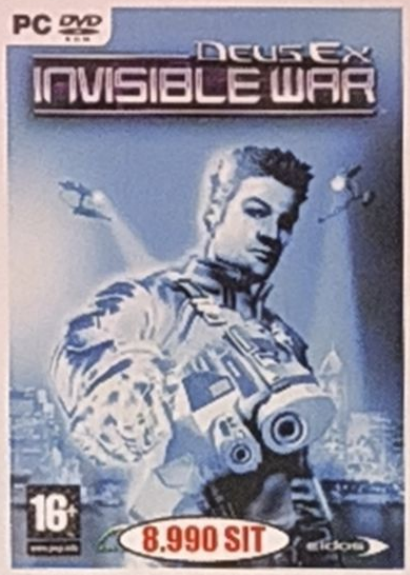


TOCA Race Driver 2

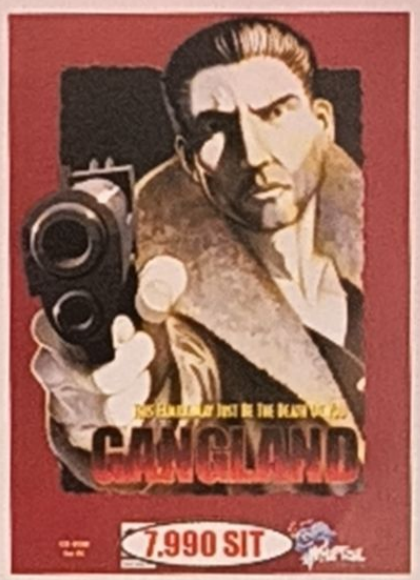
Hitman: Contracts

Splinter Cell
Pandora Tomorrow

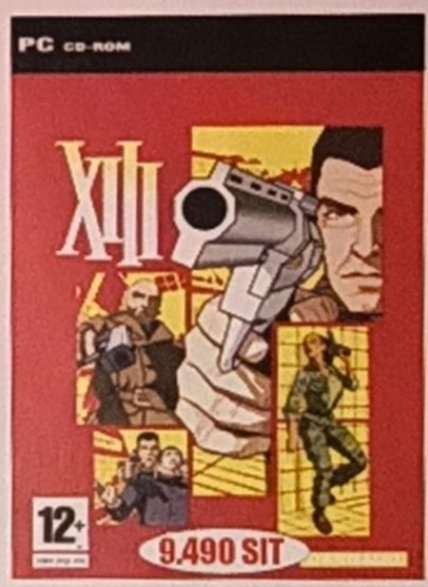
Manhunt



Deus Ex Invisible War



Gangland

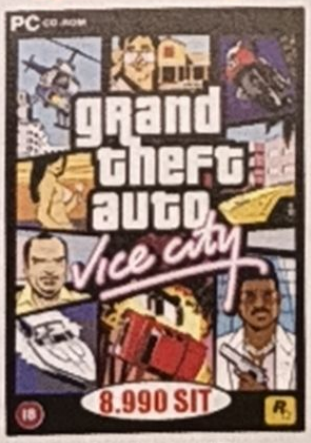


XIII

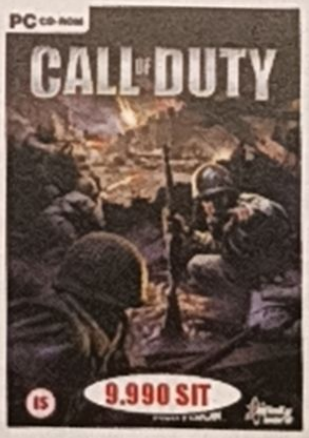
DNEVNE AKCIJE V MESECU JUNIJU:
VELIKA RAZPRODAJA ARTIKLOV

Spet na zalogi:

Legacy of Kain Defiance



GTA: Vice City



Call of Duty

Popravilo CD in DVD diskov

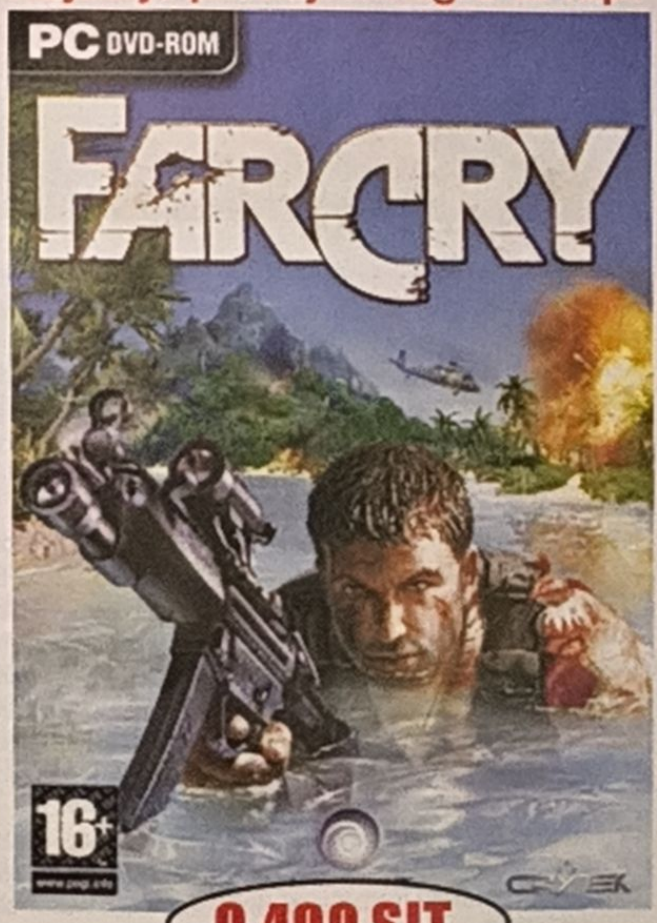
TOTAL DISC
CD REPAIR

Ne mečite poškodovanih CD in DVD diskov proč!

Mi vam jih obnovimo da bodo delovali kot novi. S pomočjo preizkušene in patentirane tehnologije odstranimo praske s spodnje strani diska in tako omogočimo laserju, da disk znova prebere brez težave.

ŽE NA ZALOGI

Najbolje prodajana igra ta hip:



9.490 SIT

VideoToP 13
>> Multimedijski center

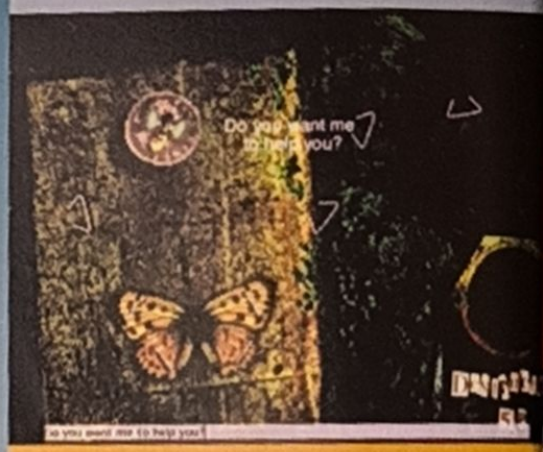
Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center,
Tel.:02 / 234-12-52
email: trgovina@videotop.si

PONEDELJEK - PETEK: 09h - 20h,
SOBOTA OD 09h - 14h!
www.videotop.si

Igre in umetnost

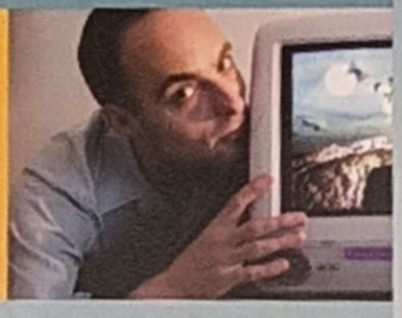
Poskušali smo najti nekoga, ki si prizadeva doseči naslednjo stopnjo v razvoju iger, in naleteli na Zero Game Institute.

DESNO *The Hive* nagrajuje nenasilno in kooperativno igranje. V labirintih in podobnih rečeh.



LEVO V prejšnji službi je Emma lansirala h2g2, ki je sedaj del BBC online.

ZGORAJ Čustveno vpleten Alex Mayhew.



Obiščite http://zerogame.interactiveinstitute.se ali http://w3.tii.se ali www.dreamer.org.uk

Verjetno ste že vajeni razglabljanja o razvijalskih trendih. Revolucionarni UI. Igrah, ki bodo presegle *Half-Life*/*Diabla*/*Deus Ex*. Grafiki, ki bo potolkla foto-realizem. Poskusite razmisliti še o naslednji trditvi: "Igra je ultimativni del umetnosti, sposobna je vključevanja vseh oblik umetnosti in izražanja, ki jih pozna človeštvo, izraža se z uporabo vseh oblik tehnologije od starodavnih do najbolj sodobnih, ne da bi pri tem ogrozila svojo lastno identiteto."

Trditev je povzeta s spletne strani Zero Game Instituta, ki se razlikuje od mnogih podobnih podjetij, sodi pa med švedske Interactive Institute Studios. Ustanovili so ga leta 1998, da bi pospeševali raziskave digitalnih medijev, pri čemer so se odločili za multidisciplinarni pristop in krmiljenje v mejah umetnosti, tehnologije in podjetništva. Zero Game Institute je oddelek za raziskovanje iger. Medtem ko velika večina ljudi o igrah, ki bi lahko postale umetnost, le razpravlja, pa so redki taki, ki tako vizijo poskušajo tudi uresničiti.

"Ne želim, da bi me imeli za umetniškega snoba," pravi Alex Mayhew, bivši kreativni direktor Ceremony of Innocence pri Real World Studios; "to me v bistvu sploh ne zanima. Visoka umetnost je elitistična. Vendar pa sem se naveličal igrati igre, ob katerih imam po nekaj urah občutek, da sem zapravil čas, ki bi ga lahko veselo porabil tudi za ogled bebavih filmov. Ne pravim sicer, da mora igra biti izdelek najvišje umetnostne kakovosti... vendar pa me mora pritegniti na čustveni ravni."

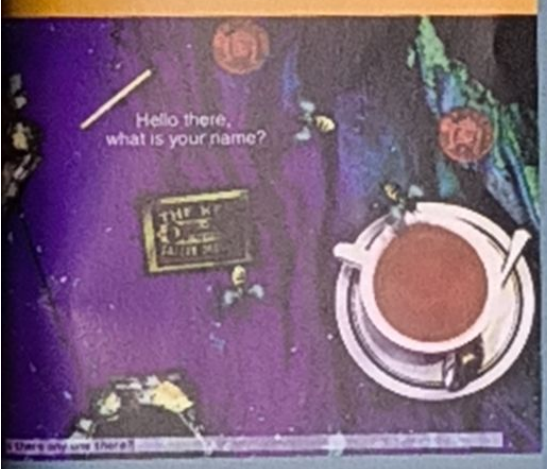
"Po mojem mnenju so digitalne igre oblika umetnosti," nam je povedala kreativna producentka Emma Westecott. "Zaradi relativne mladosti te oblike pa je bilo le malo število iger narejenih z umetniškim namenom. Ključni aspekt takega pristopa je raziskovanje osebnosti v širšem smislu, njegov namen pa je poglobiti zatopljenost v samo izkušnjo igranja."

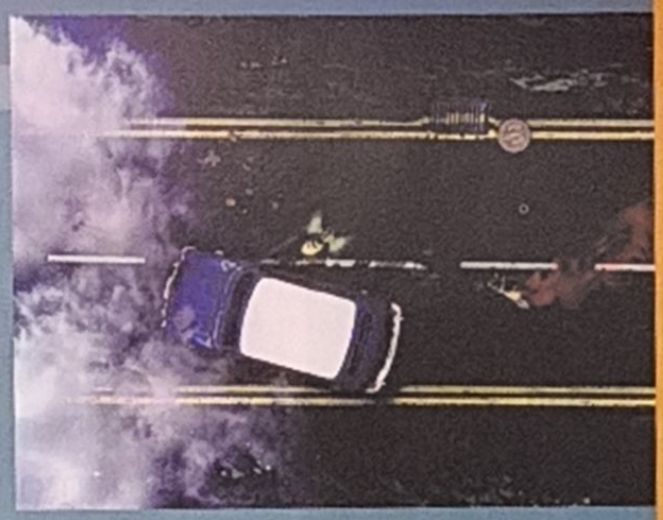
> **INŠTITUT SE UKVARJA Z RAZISKOVANJEM ETIČNIH VIDIKOV IGER**

Inštitut zanima tudi raziskovanje etičnih vplivov iger na način, ki presega tiste, s katerimi se običajno srečujemo. "Ena izmed posledic takega pristopa k igram bi bila lahko igra, ki bi raziskovala dejanja in njihove posledice, viri v taki igri pa bi bili namesto neomejenih tokrat vnaprej določeni," je razložila Emma, "na ta način pa bi igralec dobil priložnost raziskati veliko širši razpon načinov dojemanja sveta."

Igre so se od nekdaj ukvarjale s svetovi. Tradicionalno pa so več pozornosti posvečale fizičnim svetovom kot etičnim... v resnici pa ni nobenega razloga, da ne bi bilo svobode, ki jo ponujajo, mogoče razširiti tudi na moralna vprašanja. Dejansko se mnoge izmed najbolj znanih popularnih iger dotikajo tega področja – spomnite se na primer *Deus Ex*. "S tem ko nas postavi v imaginarni kontekst, nam igra daje priložnost raziskovanja številnih dimenzij," trdi Emma. "Vsak sistem ima svojo notranjo politiko, večina sodobnih iger temelji na sistemu prevlade, kar pa še ne pomeni, da ne bi mogli razviti tudi iger, ki bi

LEVO DESNO IN SPODAJ V *The Hive* boste prevzeli vlogo insekta, ključ do uspeha pa je altruizem.





ZGORAJ Avtomobili škodujejo tako insektom kot okolju.

Še več Zero iger

Kratek sprehod po preteklih in sedanjih projektih Zero Games.

Ouroboros

Eden izmed njihovih največjih projektov, eksperimentalni MMORPG, ki temelji na odprti kodi in principih freewara, uporabljajo pa ga za raziskovalne namene. Razvijalcem in raziskovalcm bo omogočal dodajanje segmentov, ki sledijo njihovim lastnim pravilom estetike in igre, prav tako pa vzpodbuja kulturne elemente.

The Purgatory Engine

Večigralska igra, ki vpeljuje novi žanr, ki mu sami pravijo "prvoosebni igralec" – vi igrate neko vlogo, ostali igralci pa sledijo svojim vlogam. Postavljeni ste v scenarije, ki poudarjajo dramatično interakcijo, igralci pa lahko uporabljajo različne stile in improvizirajo.

Commedia

Je prvi odraz *Purgatory Engine*. Gre za dramo s tremi liki, postavljeno na oder, na katerega gledate. Na njihovi strani trdijo, da "igralec nadzira geste, drže, stranske gibe in obrazno mimiko svojega lika".

The Dreamer

Še eden izmed projektov Alexa Mayhewa, tokrat v obliki serijske interaktivne fikcije, ki se osredotoča na Maxa Renoja, človeka v komi. Povabljeni ste, da vstopite v njegove sanje v obliki energije, ki lahko obsede številne like in poskušate Maxa pripraviti do tega, da se sooči s svojimi strahovi, včasoma pa tudi zbudi.

temeljile na popolnoma drugačnem sistemu. Ključni aspekt našega pristopa je preprosto raziskovanje širšega razpona kontekstov igre."

Primer dela inštituta Zero-G je zadnji Alexov projekt, *The Hive*. V bistvu gre za online sestrsko igro njegove *Dreamer*, ki pa se osredotoča na večigralsko izkušnjo. Prvotno je bila zamišljena kot marketinško orodje za *Dreamer*, po Alexovih besedah pa je "zaživela čisto svoje življenje". Igralec prevzame obliko insekta, v kateri mora vstopati v interkacijo s kombinacijo realnosti človeka in insekta – za ustvarjalno referenčno točko si lahko zamislite *Alico v čudežni deželi*. Čeprav je spremembo sveta zmeraj mogoče doseči posamično, pa je igra zasnovana tako, da vzpodbuja komunikacijo in sodelovanje med igralci.

"Gre torej za igro, ki poskuša igralca pritegniti, ne da bi se pri tem zanašala na nasilje," je razložil Alex. "Ne želim zveneti preveč pridigarsko, vendar pa se vam, po mojih lastnih izkušnjah, nasilje, ki ga povzročite drugim, pogosto maščuje. V tem pogledu bi lahko rekel, da verjamem v karmo." Igra *The Hive* bo odražala ta pogled. "Nekaj nasilja bo sicer prisotnega," nam je zaupal, "vendar pa bo imelo tudi posledice." Te se bodo odražale s pridobivanjem ali izgubo t.i. "Soul Points", njihovo podeljevanje pa bo odvisno od vašega obnašanja. Preproste moralne odločitve, kot je pripravljenost pomagati vašemu prijatelju z mahajočimi krilci, pa bodo odločale o vašem skupnem seštevku točk. Med klepetom, interakcijo in seveda virusnimi elementi pa upamo, da bodo lahko pripravili demo, ki bo vzbudil zanimanje javnosti. "Mislim, da lahko v vseh dobrih filmih in knjigah najdete odsev samega sebe," je dodal Alex, "z *The Hive* pa poskušamo doseči tak učinek tudi za skupine in skupnosti."

Pozornost *PCFormata* je Zero-G Institute pravzaprav pritegnil, ko smo izvedeli, da so povezani s *Tulse Luper Suitcases*, novim delom umetnostnega direktorja Petra Greenawaya, ki je zaslovel s filmoma *The Pillow Book* in *The Cook, The Thief, his Wife and her Lover*. Enostavno je poseči za šalami o klonu *Gountlet*, ki ponuja igralcem izbiro vloge tatu, kuharja in tako naprej. Vendar pa pri tem ne razvijajo igre, narejene po filmu. Ne govorimo torej o igri, ki bi bila le preprost dodatek uveljavljeni franšizi, temveč o nečem, kar bo predstavljalo samostojno delo. "*Tulse Luper* je zanimiv, ker je že v osnovi zamišljen kot izkušnja, ki presega meje med različnimi mediji," je razložila Emma. "Mislim, da je pristop projekta resnično inovativen in da bi morale različne niti igre prispevati k občutku vpletenosti in pogreznjenosti v izdelek, skupaj z drugimi mehanizmi za pripovedovanje zgodbe."

"Vedno več ljudi poskuša razviti igre, ki presegajo okvire posameznih medijev in njihove različne kanale izrabljajo v svojo prednost," je povedala Emma, "osebno pa mislim, da 'prisvojitev' ene vrste zabave v drugo ne deluje. Film in igra sta na primer precej različna formata, kadar pa eden izmed njiju pristopi k zasnovi s širše perspektive zgodbe celega sveta, pa je mogoče razviti izkušnjo, ki bo izkoristila prednosti edinstvenih aspektov vsakega posameznega medija. Nekatere igre za mobilne telefone na primer izkoriščajo edinstvene aspekte mobilnosti, kot sta lokacija ali intimnost, da bi povečale igralčevo izkušnjo; tako da je v naših napravah naslednje generacije telefon le še dodaten vmesnik za zabaviščno centralo."

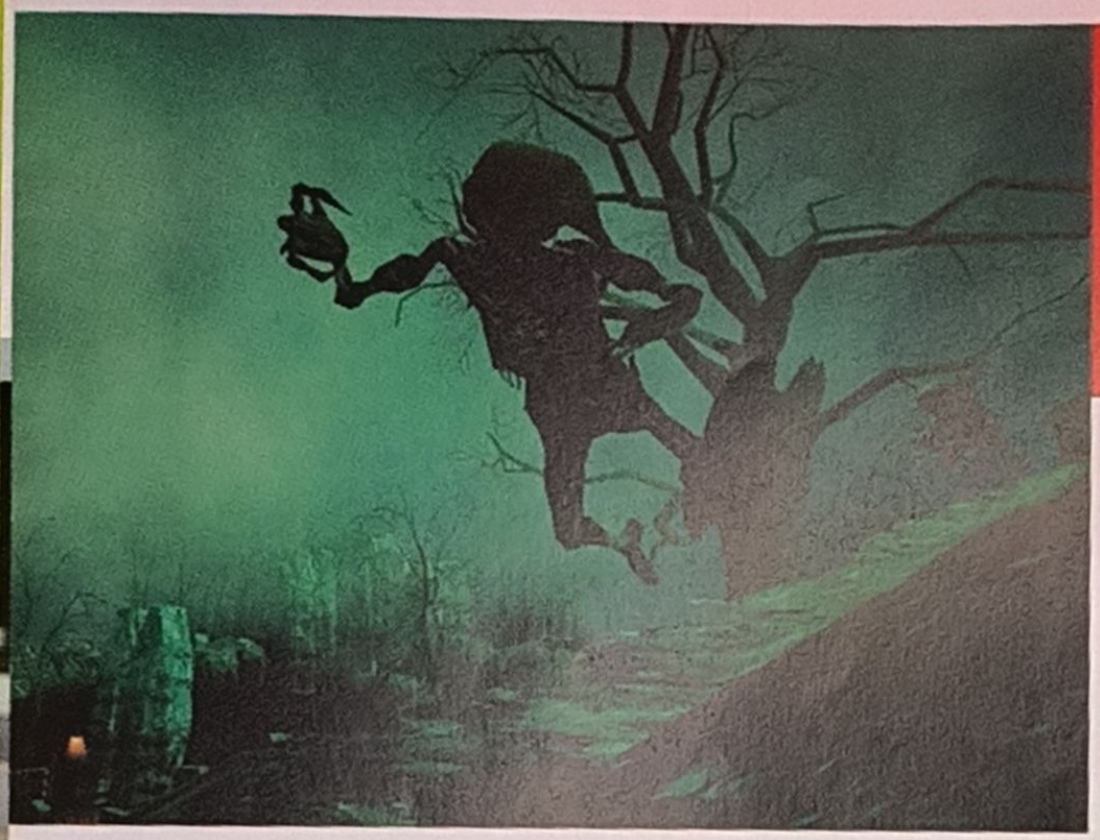
Po drugi strani lahko trdimo, da so igre že same po sebi multimedijska izkušnja... vendar pa gre še za nekaj več. "Mislim, da je pri tem ključnega pomena možnost, da igra prodre še globlje v resničnost, da je to zanimiva tehnika, s katero lahko raziskujemo širšo mešanico medijev, da bi tako omogočili razvoj različnih vrst igralske izkušnje," je povedala Emma. "Kako lahko na primer neodvisni film, televizija in internet delujejo skupaj, da bi pomagali zgraditi zanimiv in privlačen svet v igri? Ne gre za prisvajanje, temveč za uporabo različnih prednosti posameznih medijev v kombinaciji z drugimi, da bi poglobili dejansko izkušnjo."

"Kot vsi dobro vemo, je ustvarjanje iger zahtevno delo... ta proces pa ima velikokrat prednost pred čustvenim kontekstom," je razložila Emma. Odkar je Alex obiskal konferenco, na kateri je nastopil Peter Molyneux, uporablja za ilustracijo naslednjo zgodbo. "Postavili so mu vprašanje, ki povzema odnos razvijalcev iger do mene. Glasilo se je: 'Kdaj bodo po vašem mnenju igre postale preveč čustvene?'. On pa je odgovoril: 'Ko bo tehnologija postala tako prefinjena, da boste takrat, ko se boste pogledali v oko lika, iz katerega je pricurljala solza, v njej videli svoj lasten odsev.' Nakar ste slišali le še 'Ooooh'. Jaz pa sem si mislil: 'Kakšna neumnost.'". Zasmeji se: "Tako bi lahko povzeli obsedenost s tehnologijo."

Razvijanje iger je tradicionalno doživelo svoje največje uspehe takrat, ko je prekoračilo tehnološke meje mogočega. Zdaj ko so sami estetski oziri dejansko izničeni, je morda napočil čas, da se razvijalci osredotočijo na preseganje mej, ki so jih ljudje, kot so tisti pri Zero-G, že načeli.

PCF

Naslednji mesec PCFormat v prodaji 1. julija



Half-Life 2

Pogovor z vrhovnim poveljnikom Valva, Gabom Newellom o neverjetnem nadaljevanju

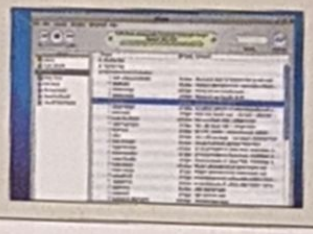
Ground Control II

Veliki opis ene najpomembnejših strategij zadnjih let

Notesniki

Na obsežen test smo povabili zbirko najnovejših notesnikov in jih dodobra preizkusili.

Postavite radijsko postajo!



Naslednje leto ste lahko nominirani za radijskega Viktorja.

PLUS Predvajalniki DivX, Richard Burns Rally...

Kaj ste zamudili

PCF 27

V reviji
Opis GeForce 6800 >> 64-bitno igranje >> Supertest projektorjev >> Splinter Cell: Pandora Tomorrow >> Painkiller
Na disku
Celoten Canvas 7 >> Celoten Games Factory Pro >> Colin McRae Rally 04 >> Celoten Browserbob Light

PCF 26

V reviji
Supertest skenerjev >> Opis Far Cry >> Hollywood in igre >> Modularni računalniki >> 25 sekund za vdor v vaš sistem >> Battlefield Vietnam
Na disku
Celoten Data Advisor 5 >> Celoten Propixel2D SE >> Celoten Solid Converter PDF >> Firestarter

PCF 25

V reviji
Supertest LCD monitorjev >> Razburljiva prihodnost čipov >> Novi Pentium 4 >> Najgrozljivejši trenutki v igrah >> Opis Final Fantasy XI
Na disku
Celoten program Recovermyfiles >> Celoten Lightpad >> Far Cry >> Unreal Tournament 2004

PCF 24

V reviji
Oblecite svoj PC >> Najbolj pričakovane igre leta 2004 >> Supertest programske opreme >> Reševanje podatkov >> Linux
Na disku
Celoten Centurion Mail >> Celoten Digital Cookbook >> Deus Ex: Invisible War >> Crazy Taxi 3

PCF 23

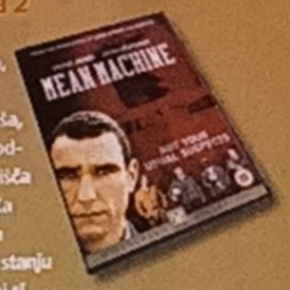
V reviji
PC v letu 2004 >> Ali je vaš PC pripravljen na Half-Life 2? >> Intervju s futurologom Ianom Pearsonom >> Maščevanje preko spleta
Na disku
Celoten Cinema 4D >> Celoten Realsoft 4D >> Celoten Pal Evidence Eliminator >> Vega$ Make It Big

PC Format pretekle številke **880 SIT** (CD izdaja), **1.200 SIT** (DVD izdaja), predzadnja številka **990 SIT** (CD izdaja), **1.300 SIT** (DVD izdaja) Poštnina gre na stroške PC Formata
Stare številke naročite na tel. **02 330 3301** (Suzana) ali pošljite e-mail na **narocnine@pcformatslo.net**

dvd kotiček

Filmi na poti v vaš predvajalnik.

Mean Machine Regija 2



Vinnie Jones, zvezda filmov Guya Ritchieja, igra Dannyja, znanega tudi po vzdevku "Mean Machine", nogometača, ki se po seriji škandalov s podkupninami umakne iz prizorišča mednarodnega nogometa. Za nameček se zaradi nasilnega vedenja in vožnje v pijanem stanju znajde še za rešetkami. Da bi si skrajšal zaporno kazen, privoli v tekmo med pazniki in kaznjenci, katere izid pa je žal tako predvidljiv, da boste ravnali nadvse modro, če stav med ogledom filma ne boste pobirali.

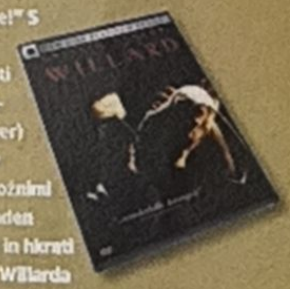
✪✪✪✩✩

Star Trek Voyager, Series 1 Regija 2

Star Trek Voyager, zadnjo serijo priljubljene franšize, so pričeli snemati leta 1995 in tako navdušencem postregli še z eno različico prihodnosti, kot si jo je zamislil nesmrtni Gene Rodenberry. Po priljudni Next Generation in temačnejši Deep Space Nine bodo ljubitelji Star Treka prvič po izvirni seriji znova okusili radosti in nadloge raziskovanja neznanega vesolja. Komplet petih DVD-jev vključuje vseh petnajst epizod prve sezone, na dodatnem šestem pa so zbrani mnogi informativni dodatki, zaradi katerih bi marsikateri Trekkie prodal lastno mater.

✪✪✪✪✪

Willard Regija 1



"Willard! V kleti so podgane!" S temi usodnimi besedami pošlje nora, oblastniška mati svojega osamljenega trideset-letnega sina (Crispin Glover) na čudaško dogodivščino, v kateri odkrije, da je s štirinožnimi glodalci povezan na nenavaden način. S temačno komičnim in hkrati grozljivo tragičnim svetom Willarda in njegovih podgan so pri New Line Cinema dokazali, da redno gledajo Discovery, na katerem so v eni izmed oddaj opozorili, da strah pred podganami pesti neprimerno večje število ljudi kot strah pred bogom, davčno inšpekcijo ali javnimi nastopi.

✪✪✪✪✩

The Gift Regija 2

Majhna mesteca so pogosto zibelke temnih skrivnosti, kar se izkaže tudi v novem filmu slovitega Sama Raimija. Na trenutke se nam je zdelo, da je scenarij za *The Gift* napisal Bruce Springsteen: vsi nastopajoči so namreč revni, deprivilegirani belci, ki se trudijo preživeti iz dneva v dan. V njihovi skupnosti živi tudi jasnovidna Annie (Cate Blanchett), ki s pomočjo svojega daru sodeluje pri preiskavi o umoru. Film, v katerem sonce nikoli ne posije, je srhljivka o nadnaravnem, ki vsebuje vse elemente, ki bi jih od te zvrsti tudi pričakovali.

✪✪✪✩✩

THE Texas Chainsaw Massacre

2003

Regija 2 Entertainment in Video

Kot goreči ljubitelji (kdo pa ne sodi mednje?) izvirnega *TCM* iz leta 1974 smo v zvezi s tem projektom doživljali pravo agonijo, obenem pa upali, da se kljub črnim napovedim še vedno lahko zgodi nemogoče...

Zgodba je znana: pet najstnikov, ki se vračajo iz počitnic v Mehiki, zatava na področje domovanja nore kanibalske družine in njihovega najbolj slavnega člana, deformiranega Leatherfaca, ki nosi masko iz človeške kože. Sledijo predvidljivo krvavi rezultati, ko nič hudega sluteča mularija spozna pravi pomen besede gostoljubnost, kot je zapisana v slovarju malega mesta na ameriškem jugu.

Ironično je, da je lanskoletna predelava najbolj unikaten film *TCM*, ki se od izvirnika tudi bistveno razlikuje. Klasični *TCM* je bil posnet kot neke vrste dokumentarec, v katerem je režiser Tobe Hooper prepustil večino nasilja domišljiji gledalca, ki je bil zaradi prepričljivih krikov in nenehnega besnenja motorke prepričan, da je videl veliko bolj ostudne stvari, kot so bile v resnici prikazane. In na tej točki nastopi edina zamera, ki jo lahko namenimo *TCM 2003* – režiser Marcus Nispel preprosto prikaže preveč: nikoli si nismo želeli videti, kakšen je Leatherface pod svojo masko, še manj pa smo se želeli seznaniti z absurdno zgodbo o tem, kako so se drugi otroci v rosnih letih norčevali iz njegove iznakaženosti. Kljub tem pomanjkljivostim pa mu v popolnosti uspe povzeti srhljivo, klavstrofobično vzdušje izvirnika ter postreči s štirimi vilnimi trenutki "Bu!" in "fuj", zaradi katerih vas bo ob prvem srečanju s kavlji v bližnji mesnici sililo na bruhanje.

Ocena

Film ✪✪✪✪✩

Disk ✪✪✪✩✩

Kill Bill Vol. 1

Regija 2 Buena Vista Home Entertaiment

Kako lepo, gospod Tarantino, da ste nas po šestih letih usvarjalnega zatišja spet počastili s svojo prisotnostjo. Vaše izginotje si torej lahko pojasnimo s tem, da ste pripravljali epski poklon kung-fu filmom iz sedemdesetih, poln ubijalskih lepotic, ekscesnega stripovskega nasilja in samurajskega udrihanja z mečem?

Uma Thurman je Nevesta (The Bride), ki jo pred njenim poročnim oltarjem umorijo nekdanje sodelavke (The Deadly Viper Assassination Squad) pod vodstvom skrivnostnega Billa. Po štirih letih se Nevesta zbudi iz kome in se preobrazi v pravega angela maščevanja, ob katerem kri curlja, teče, brizga, škropi in bruha v mogočnih gejzirjih, na katere bi bil ljubosumen celo Takashi Miike. *Kill Bill Vol.1* je nekakšen "film interruptus", ki mu zaenkrat manjka bistveni element: konec.

Ocena

Film ✪✪✪✪✩

Disk ✪✪✪✩✩

Nosferatu

Regija 2 Bfi Video Publishing

Med vsemi spomina vrednimi in čarobnimi prizori, ki so se ohranili iz časov nemega filma, niti eden ne premore takšne silovitosti, kot prav vizija vampirja režiserja F.W.Murnaua. *Nosferatu* je neavtorizirana adaptacija romana Drakula Brama Stokerja, v katerem je Murnau spremenil ime na protagonistov in okolje, v katerega je zgodba postavljena. Od Bele Lugosija naprej je bil Drakula skozi filmsko zgodovino prikazan kot karizmatični, elegantni aristokrat, z *Nosferatujem* pa se je kot večna podoba vampirja v človeško zavest vtisnil nepozabni, koščeni Max Shreck s špičastimi ušesi, podganjimi zobmi in dolgimi prsti, ki spominjajo na kremplje.

Moderno občinstvo, nevajeno nemih črno-belih filmov, bo presenečeno ob spoznanju, da je strah v očeh žrtve velikokrat bolj učinkovit kot njen krik.

Ocena

Film ✪✪✪✪✪

Disk ✪✪✪✩✩

Spletne strani

Internet obstaja že sedemsto let, a se je komaj zdaj pošteno prijel. Pri *PCF* odkrivamo, zakaj.

JAY MAYNARD'S TRON COSTUME

www.ibiblio.org/jmaynard/TRONcostume/

Jay Maynard ni bil zadovoljen z množico kosturnov iz filma *Tron*, ki so na voljo preko interneta. Bodimo iskreni – nikogar od nas niso navdušili. A nihče od nas tudi ni izumil najbolj avtentičnega kosturna vseh časov iz tega filma. In prav zato je Jay Maynard boljši od vseh nas. Čeprav se podviga ni lotil tako, da bi vse sestavne dele kosturna izdelal sam (večino je kupil preko eBaya), pa

Najbolj avtentičen kostum iz filma Tron na svetu. Vseh časov.

njegov kostum ne izgleda le čisto avtentično, temveč se celo sveti v temi. Pri *PCF* smo ga zato okronali za Kralja interneta. Poklonite se mu.

SWEETWATER POSTNATAL ABORTION CLINIC

www.research.umbc.edu/~melissa3/portfolio/digitalart/intarwebart/postnatal/postnatal.htm

To je skrivnostna spletna stran na skrivnostnem naslovu. Uspeva ji loviti ravnotežje na tanki ločnici med očitno groteskním in nerealističnim ter nečim, kar celo zveni resnično, dokler o stvari ne razmislite. Poporodna klinika za splave. Vse prej kot logična vsebina strani nekako ne prispeva k boljšemu splošnemu razumevanju obravnavane tematike. Ali se stran poskuša norčevati iz vseh, ki splav označujejo za zlo, ali pa poskuša prikazati nesmisel same narave splava s tem, da ga popelje do stopnje, ki je preprosto ni mogoče zagovarjati? Dejstvo pa je, da se nam je ob fotografiji dame, otroka in pištole, zaletelo. In smo o vsem skupaj pošteno razmislili. In popadali od smeha.

Med ustvarjanjem te fotografije ni bil poškodovan noben otrok.

THE CANONICAL LIST OF WEIRD BAND NAMES

http://sam.hochberg.com/bandname.html

Težko boste našli spletno stran, ki bi bila vizualno bolj zanimiva od te. Svetlo modro besedilo, ki se razteza po črni podlagi, kot slap svetlih besed v črni noči. In to je krasno, kajne? A vse skupaj postane še veliko boljše. Ta slap besed je seznam čudnih imen glasbenih zasedb... Niste navdušeni? Vas čisto razumemo. A ko boste zapravili nekaj ur ob pošiljanju teh imen prijateljem, boste ugotovili, da je bil prvi vtis varljiv. "Biff

Vsak član *Oasis* bo večno hvaležen tistemu, ki je rekel: "Kaj pa Oasis?"

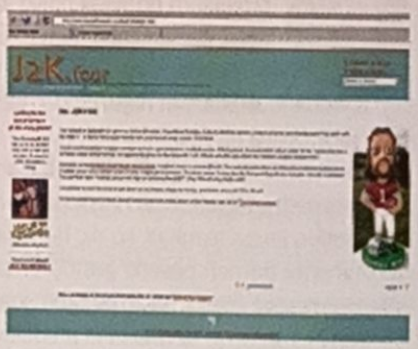
Hitler and the Violent Mood Swings", "Sodom & Gomorrah Liberation Front", "Gee That's A Large Beetle I Wonder If It's Poisonous". Pa smo le imeli prav.

JESUS OF THE WEEK

www.jesusoftheweek.com

Kaj je prva stvar, ki vam pade v glavo, ko pomislite na Jezusa? Gotovo ne verouk in maše. Prepričani smo, da najprej pomislite na dolgolasca v kopačkah. A da ne? Kričite, da smo bogokletni? Edini pravi Jezus je božji sin? Kaj pa japonska izvedba božjega R2D2? Že pripravljate grmado?

Jesus of the Week je stran, katere avtorji že nekaj let zbirajo božje idole, in se trudijo, da bi vsak teden našli novo in bolj motečo sliko. To morda pojasnjuje, kako je stran dobila svoje ime. Jezus gangsta rappa, Jezus nočna lučka, prsati Jezus. Seznam je obširen. Povrh vsega pa dokazuje, da lahko Jezusa resnično najdete vsepovsod. Sprejmite JotW v svoje življenje

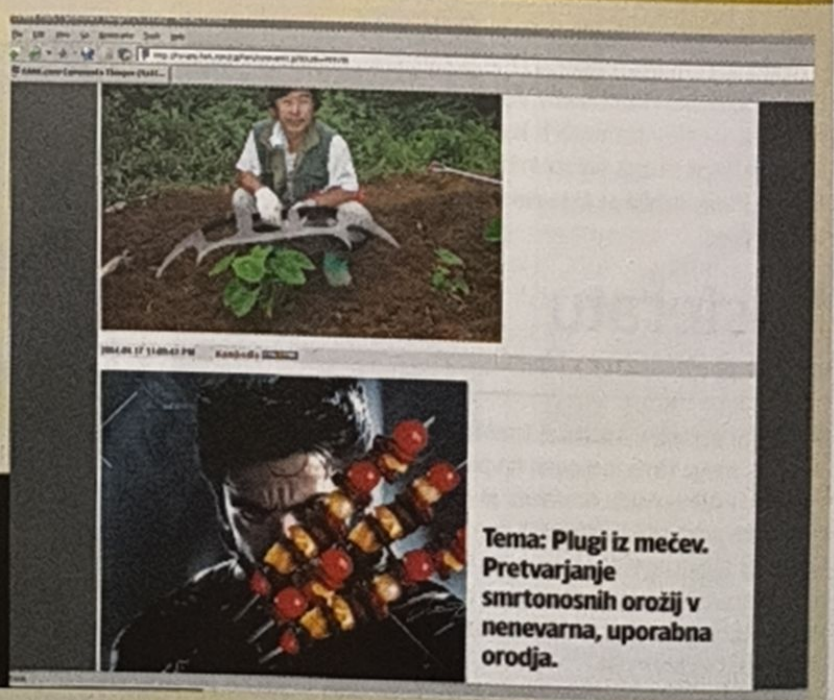


Jezus tedna. Večeri ob sredah nikoli več ne bodo dolgočasni.

www.fark.com

Vrhunci spleta.

Ne bomo vas le opozorili na obstoj Fark.com. Najverjetneje ste že vsaj slišali za to stran, na kateri lahko najdete povezave do najbolj čudnih novic vseh časov, animacij v Flashu in golih ženskih oprsij. Verjetno pa ste zgrešili njihovo neverjetno tekmovanje v Photoshopu. Skrivnostni glasovi naznanjajo nove naloge za navdušence nad klikanjem, ki imajo odločno preveč prostega časa. Izzivi so napovedani vsak dan, zaradi česar je forum Fark postal dom blaznemu, hitremu delu. In rezultati so občasno prav neverjetni. Nekatere naloge so klasične (ustvari novo bitje iz dveh živali) ali prav neverjetne (kaj bi mrtve slavne osebe počele danes, če ne bi bile mrtve). Neskončen tok tekmovanj pomeni, da se vam splača redno ogledati predstavljena Teme, ki se redno ponavljajo, vključ tudi predsednika Busha, ki ponuja n čen vir možnosti za računalniške nap Ena najboljših tem pa so živalski rob Vredno ogleda.



Tema: Plugi iz mečev. Pretvarjanje smrtonosnih orožij v nenevarna, uporabna orodja.

Aljoševe Agonije

Uredništvo deli z vami svoje misli. Neke vrste telepatija torej.

Velika potreba je eno izmed veličastnejših daril stvarnika človeštvu. Zato se ji tudi reče "velika". Današnja basen govori o straniščni pustolovščini v enem izmed večjih slovenskih kinematografskih kompleksov. Saj se niti ne spomnim, kateri film je bil, vem pa, da me je tik pred predstavo uščipnilo pod rebri in reklo večglasno v spremstvu Satanovega osebnega pevskega zbora: "Pooojdi." Nisem šel, tekel sem. Prvi del izziva se je na mojo srečo in srečo najbližje stoječih končal z uspehom. Po preboju skozi množico, sem zadnjico dokaj natančno parkiral na vrh školjke, celo vhodna vrata niso padla s podboja, čeprav je sprva kazalo, da bodo.

In potem prvo presenečenje. Sedalo školjke je bilo na notranjih straneh zelo čudno nagnjeno navznoter. Posledica tega je bilo vztrajno drsenje ritnic v položaj zaprtosti, kar v danem trenutku niti slučajno ni bila moja želja. Imel sem občutek, kot da bi mi nekdo želel skozi popek potisniti storž koruze. Katera bolna, sadistična, od gospodarja teme obsedena glava arhitekta bi sestavila takšna sedala, za božjo voljo? Ne bom lagal, bili so trenutki, ko sem želel umreti, ampak izloček je imel karto samo za eno smer. Ko se je pošast končno rodila in sem upehan obvisel na školjki, me je zadelo drugo presenečenje. Toaletni papir? Kje?!

In tu pride na vrsto tehnološki del. Vso to hiranje človeškega telesa in duha je očitno preživel dovolj zajeten košček možganov, da mi je našel genialno rešitev. Prva možnost je bila, da preprosto potegnem hlače gor in sedem v dvorano, kot da se ni zgodilo nič. A bi soseščina verjetno kmalu ugotovila, da se nekaj je zgodilo. Druga možnost je bila, da se glasno odkašljam, priznam napako čakajočim pred vrati in poprosim nekoga za robček ali štiri. Tretja ideja pa je bila tista, na katero sem bil v tistem trenutku najbolj ponosen in sem jo nameraval uresničiti čim prej. Poslal sem SMS svojim kolegom s pozivom na pomoč. Ti bodo diskretno potisnili zavojček papirja pod vrati in, voila, svoboda.

Občutka zmagoslavja ni zmotilo niti živčno trkanje na vrata. Ga je pa zmotilo zvonjenje telefona. Pred vrati sem zaslišal šušljanje in hihitanje. "Poslušaj, ni te," je reklo na drugi strani zveze. "Zdaj ni pravi čas za eksistencialistična nabijanja. Verjemi mi, da sem." "Na moškem WC-ju že ne," je reklo. Ups. Hihitanje pred vrati se je razvilo nevarno blizu smeha. Ženskega smeha. V paniki sem očitno zavil na žensko stranišče! Obstajajo zanke, iz katerih se rešite samo tako, da si odrežete glavo. In moja je bila takšna. "Poslušaj, stari," sem zakričal, da se me je slišalo. "Sem na ženskem WC-ju. Pošteno sem se usral, zdaj pa mi je zmanjkalo papirja za rit brisat. A mi ga lahko malo prineseš?" Najprej smeh in nato kakšne tri različne ženske roke pod vrati, vsaka s svojim robčkom.

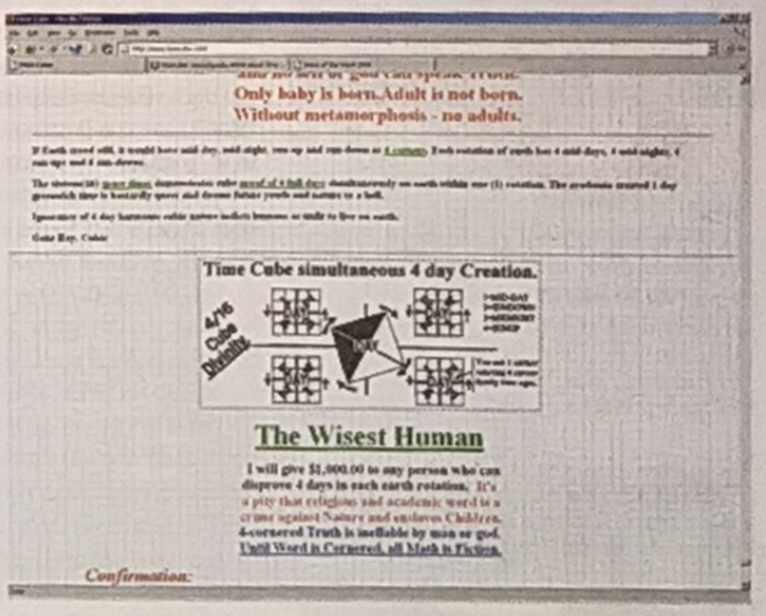
Verjetno bi moral biti na koncu še nek nauk. Naj bo: tehnologija gor ali dol, papir bo vedno zakon.

Pogled v preteklost...

Spominjamo se velikanov spleta, ki jih ni več med nami.

Časovna kocka

www.timecube.com



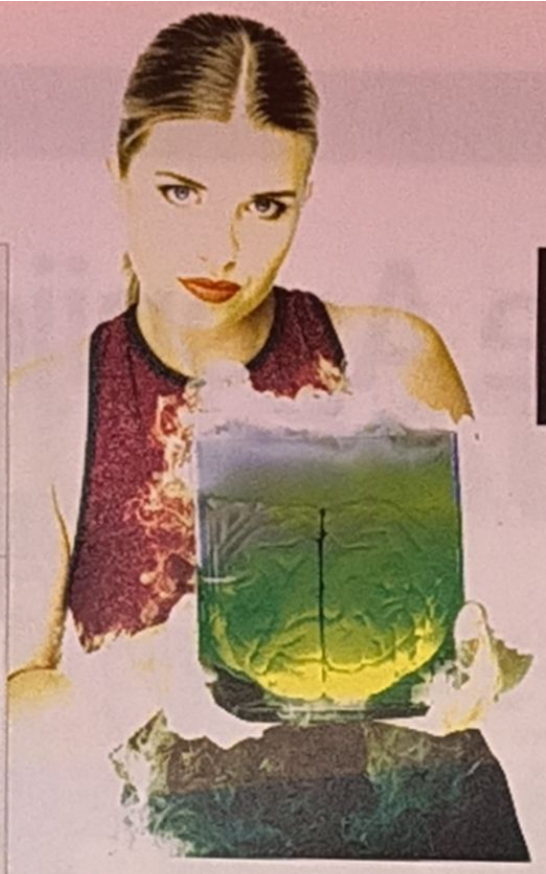
Teorija neresničnosti

Gene Ray, rojen leta 1927, lahko vidi, česar vi ne vidite. Ali ne morete videti. Ali nočete videti. Ali nekaj. Težko je vedeti, če se ta stran sploh obnavlja, saj je milijarda vrstic neprekinjenega besedila popolnoma neberljiva. Če 77-letni stric še vedno dodaja podatke o svojih raziskavah, tega pač nismo bili zmožni ugotoviti. Sicer pa tako ali tako ne moremo soditi, ker smo zgolj in samo "neumni študentje... izobraženi bedaki".

Teorija govori nekako (in resnično samo nekako) takole: "4 je vrhovna številka vesolja." Zemlja se vrti skozi štiri kvadrante, in dan ima štiri vogale. Glave imajo štiri vogale in enako velja za letne čase in vse to sestavlja "časovno kocko 4/16". Cinični kritiki celo zatrjujejo, da časovna kocka nima nikakršne zveze z obstoječimi fizikalnimi zakoni, a na srečo nam Gene pojasni, da so ti ciniki v bistvu le "kretenski učitelji", ki "se bojijo časovne kocke in bi raje žrli lastne iztrebke, kot da bi se pogovarjali o njej". Modre besede, ni kaj.

Če boste kdaj obiskali kakšno spletno stran, ker boste živeli le še toliko časa, da bi si lahko ogledali eno samo spletno stran, ki je še nikdar prej niste obiskali, vsekakor porabite zadnje sekunde svojega življenja med buljenjem v največjo norost vseh časov.

Kisli možgani



Pozor, našli ste rubriko za vse ljubitelje kislih kumaric in ostalih oblik vložene zelenjave.

Fwd >> Fwd

Barbara je ta mesec ugotovila, da pamži sploh niso tako slaba ideja, zato je začela razmišljati o pogojih za to, da si bo omislila naraščaj.

Porod menda boli. Tako vsaj pravijo. In da manj boli, če se dogaja v vodi. To je torej prvi predpogoj. Moj življenjski moto je namreč mogoče skrčiti v eno samo, čisto kratko poved: "No pain – no pain!"

Iz že omenjenega razloga je drugi predpogoj, da otrok nikakor ne prileze skozi luknjo na sliki. Ni šans. Lahko pride v lični škatli s pentljo. Škatlo je celo zelo enostavno dati v vodo – dve muhi na en mah, in to.

Tretji predpogoj za mojo odločitev za naraščaj pa je vsekakor ta, da nekdo izklopi zvočno podlago pri modelih, ki še niso veliki vsaj meter in pol. Nujno je izklopiti to isto zvočno podlago ponoči.

Mraz vs. fras

Lenoba

Imelo me je, oh, kako zelo me je grabila želja, da bi se rešil tega teksta na skrajno in zvito elegantен način. Način, ki bi hkrati najbolj prisrčno opisal lenobo. Pustil bi pol strani prazne, se zleknil na tla dnevne sobe in praskajoč se po levem kolenu zrl v strop. Na žalost pa naš urednik, ki je sicer nadvse krasen, prijazen dečko (itasipanlilisirpejemot), ni bil razpoložen za tovrstno prisrčnost in mi je vljudno, to se ve, predlagal, naj premaknem pač dotični del svojega telesa do stola in tam, zavoljo nekega drugega dela telesa, le bom toliko dober in spišem ta članek v celoti.

Lenobe se v današnjem svetu povsem neupravičeno drži stigma. Velja za nekaj, kar bi bilo treba postaviti pred steno in vanjo streljati z mitraljezom, dokler ne bi obležala poginjena. A v bistvu lenoba ne more biti tako zelo negativna, kajne? Vse na našem planetu ima nek namen, pa četudi se vam je zaradi tega kdaj naredil črn noht. Na lenobo je treba gledati kot na vrhunski obrambni mehanizem človeškega telesa, pravo mojstrovino matere narave. In kot tako jo je treba spoštovati in negovati. Naj nadalje razčlenim zadevo s pomočjo primera.

Predpostavimo, da nekje na površini naše-

Izbor uredništva PCFormat Junij 2004

ga planeta obstajata brata dvojčka – Brandon in Brendi. Prvi je poln energije, kot zajec s kartonom Sharka v riti (ne dobesedno), drugi pa se vleče po svetu kot zajec s kartonom Sharka v riti (dobesedno). Nekega dne ju pokliče teta iz Avstrije in ju poprosi, če bi lahko prišla pomagat zakrpat streho na njeni vikendici v gorah. Brandonu seveda ni bil noben problem pograbiti kladiva, se usesti v fička in švigniti reševat teto pred utopitvijo v lastnem domovanju, medtem ko se je Brendi ravno takrat namakal v kupu lenobe in se mu temu primerno ni dalo vstati. Sicer pa je tako ali tako malo prej odnesel zobotrebec v smeti in je za ta teden svoj pot že zlil po čelu. Potrpite malo, zdaj pride odstavek, kjer se zgodi vsa akcija.

Ko je Brandon, žvižgajoč si slovenske narodne, stopil na streho tetine vikendice, je ta brez nekih opaznejših poprejšnjih opozoril zgrmela v bližnji prepad. Tri kilometre globoko. Od Brandona je ostal le šrapnel, ki ga je od neke razposajene mladostniške igre naprej nosil v medenici, mimogrede pa je vikendica pokosila še tri planšarje in njihovo veselo čredo ovac. In kaj se je med tem dogajalo z Brendijem? Nič. In tu ven sika poanta. Brendi ni bil pretvorjen v kozarček marmelade, ker je bil len. Lenoba mu je rešila življenje. Prav zanimivo bi bilo narediti raziskavo, koliko življenj letno reši ta zanimiv obrambni mehanizem. Gotovo več kot varnostni pas v avtu ali PowerJuicer gospoda Jacka LaLanna (pozdravi m&m-u).

Za vsak slučaj članku ne bom priložil slike. Kdo ve, morda sem s tem rešil življenje komu izmed vas. V vsakem slučaju ste mi dolžni hladno pivo.

IZOVITE MRAZA Odpravite se na *PCF* forum **www.pcformatslo.net/forum** in dajte Gregorju kak izziv, da ne bo več poležaval sredi pisarne.

Barva Baje vijolična, a ne bi dal roke v ogenj

Položaj Nad lobanjskim dnom

Priporočeno doziranje Šestkrat dnevno po dve zajemalki

Na spletu ww.com

Testiranje omogočila Tokrat sem se žrtvoval sam

91% "Rešuje življenja. Žal prevečkrat naleti na nerazumevanje okolice."

SPLETNA NJIVA

Cvetke, ki jih sadite po naši spletni skupnosti na **www.pcformatslo.net/forum**.

Palačinke
Rdeče meso ni dobro, če ga skos ješ.
Avtor: PC Quaker

Vsebina vaših zvezkov....
Joj kaj vse sem danes med geografijo narisal... enga pingvina, tjulna, merjasca, čopič, paleto, platno + ena psihopatska sliko goc, eno kačo/kuščarja, mutiranega slona s hlodom v rilcu, trobento, čudnega snežaka, enega človeka iz maroka, klovna, ježa, škatlo, + še cel kup stvari ki ne vem kaj so.

to sem zdaj našteval iz zvezka, ki ga imam pred sabo
Avtor: FiDeK

Pomagajte izbrati ime za glasbeno skupino
-med nogam brez
Avtor: hamax

Slavko Mahne - Človek bog
Tip pravi, da je edin človek, ki je srečal boga, da sta papež in jezus barabi, da ima zasluge da smo zmagali v osamosvojitveni vojni, da lahko spreminja vreme in svoji punci priskrbi same desetke.
Jaz ga vprašujem:
- če zna spremenit vreme, zakaj zdaj sredi maja hčije in je 10°C !?
- če je rešil Slovenijo pred večjimi spopadi v osamosvojitveni vojni... zakaj ni rešil še Bosne, Kosova, Iraka... ?
- če zna ozdravit vse smrtne bolezni... zakaj jih ne?
- če je bog, zakaj...
http://www.slavkomahne-shyama.com/cenik.htm ?

Človek je blazen... Hoče samo zaslužit in met svojo novo vero... www.slavkomahne-shyama.com
Avtor: Babir

Kristalna krogla

Prihodnost je tukaj. Aljoša Hancman je že potisnil nos vanjo...

Robotske mišice!

Še ena naprava za povečanje mišic, ki prihaja iz Združenih držav.

VGRAJEN RAČUNALNIK PRILAGAJA BREME GLEDE NA TO, KAJ UPORABNIK POČNE

Nosite težka bremena s pomočjo svojih lastnih mehanskih nog! Ja, prišel je še en tekmovalec za kategorijo "kovinski eksoskelet", ki bo omokril naše znanstveno fantastične sanje in nas naredil mogočne kot glavni lik v kakšni računalniški igri. Učene glave na kalifornijski univerzi so sestavile enoto za dvigovanje bremena z lastnim napajanjem, ki ji ljubkovalno pravijo BLEEX (Berkeley Lower Extremity Exoskeleton). Reč sestavljajo kovinska proteza, ki se pritrdi na vaše noge, napajalna enota in okvir, ki se namesti na hrbet in je pripravljen za prenašanje težkih predmetov. Izdelovalci pravijo, da lahko z napravo brez težav čepite, hodite, se prepogibate in celo preskakujete ovire. Uporabnik BLEEX-a ne nadzira s krmilno palico ali tipkovnico, ker je naprava sestavljena tako, da z njo upravljate z naravnimi gibi. Na predstavitvi se je pilot z lahkoto premikal naokoli sobe s 50 kilogramov težkim eksoskeletom in 30 kilogrami uteži v nahrbtniku. Projekt financira organizacija DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency), poslužuje pa se 40 senzorjev in hidravličnih sprožil, ki sestavljajo živčni sistem robotskih nog. Senzorji omogočajo, da vgrajen računalnik prilagaja breme glede na to, kaj uporabnik počne – teža se vedno konstanto porazdeli, kot je treba.
http://me.berkeley.edu/hel/bleex.htm

BLEEX dejansko potrebuje vgrajen motor, ki poganja vso hidravliko za dvigovanje in napajanje za elektronske možgane.

VONJ, ČUSTVA, SPOMIN

Veste, da lahko vonj po določenem parfumu ali kavi v spomin takoj prikliče določeno osebo ali prostor? Seveda veste, to pa ve tudi umetnik Leslie Hill, ki se je povezal z nekaterimi znanstveniki in proučuje navezo med smradom in grenkimi spomini, zahvaljujoč finančni injekciji v vrednosti 15 milijonov tolarjev, ki jo podeljuje Mednarodna ustanova za znanost, tehnologijo in umetnost. Ta investicijska organizacija podeljuje nagrade imenovane "Dream Time" od leta 2002, želi pa omogočiti kreativnim posameznikom raziskovanje vloge tehnologije v njihovem osebnem razvoju (med prejšnjimi prejemniki je bil tudi Jo Fairfax, ki je porabil denar za izdelavo umetniških del s pomočjo navidezne resničnosti in premikajočih se hologramov). Hill je začel delati z dr. Upinder Bhallo iz Državnega centra za biološko znanost v Indiji, da bi raziskal vlogo vonja pri pošiljanju sporočil možganom. Gre za naše verjetno najstarejše čutilo, povezano z najbolj primitivnim delom možganov, teorija pa pravi, da lahko arome sprožijo močna čustva, ker signali ne potujejo preko nekih vmesnih členov. Hillova raziskava bo šla v smer razvoja unikatnega arhiva "posameznikovih spominov povezanih z vonjem", ki bi se lahko izkazal za uporabno orodje za znanstvenike. www.nesta.org.uk

© Alamy

Podatke o okolici zbirajo video kamere, radar, laserski senzorji in sprejemniki GPS.

© Getty

Pametni avtomobili

Nov navigacijski sistem pretvori majhne avtomobilčke v PC na kolesih.

Dirkanje z avtomobilčki na daljinsko vodenje je v uredništvu *PCFormata* izredno priljubljeno. Mladina v prihodnosti ne bo delila našega veselja, saj se je Seagate na veliko lotil sestavljanja umetnega in inteligentnega šoferja, ki bi obvladal tako velike, kot male volane. Marca se je v puščavi Mojave zbrala skupina 13 avtonomnih strojev, ki so 10 ur dirkali eden proti drugemu. Pokrajina je bila razbrazdana in polna skal, prepovedan pa je bil kakršen koli človeški nadzor. Zmagovalna ekipa bi prejela nagrado v vrednosti milijon dolarjev, a žal nobeno vozilo ni končalo dirke. Seagate je v navezi z univerzo Carnegie Mellon prišel najdlje, s svojim umetno inteligentnim strojem Sandstorm. Vgrajeno ima PC tehnologijo, ki shranjuje vse potrebne zemljevide na trde diske Seagatovega notesnika Momentus. Tako kot eksoskelet, opisan na tej strani, je tudi ta projekt financirala organizacija DARPA, da bi pospešila razvoj tehnologij za avtonomna vozila. Kljub nekaterim genialnim rešitvam, kakršen je bil Sandstorm, pa bo očitno svet še nekaj časa varen pred terminatorji na kolesih. Naslednja dirka je načrtovana za leto 2006.
www.seagate.com

Sklad za znanost in kulturo Dezinformatorja

objavlja

URADNE REZULTATE RAZPISA ZA ŠTUDIJ ZNANSTVENIH VSEBIN

V Škofljici, 32.13.20004

V skladu z 11886. odstavkom 1. člena Zakona o novi organizaciji dezinformatorskih razpisov (v nadaljevanju ZNODR) objavljamo dobitnika posebne štipendije razpisa za študij znanstvenih vsebin. Na razpis se je v roku prijavilo kar 6,087.332 kandidatov, le trije od teh pa so materiale dostavili v predpisani obliki, torej osebno, v kovinski pisemski ovojnici, zapečateni s spajkalnikom. Vsebinskim zahtevam je najbolj ustregel prispevek *Ali žarnica v hladilniku res ugasne, ko zapremo vrata*, avtorjev Žana Grabnerja in Andreja Ocepka. Avtorja sta torej dobitnika Štipendije Univerze novih dezinformatorjev (v nadaljevanju ŠUND). V skladu z razpisom objavljamo teoretični in praktični del njune teze. Video material boste našli na priloženih diskih.

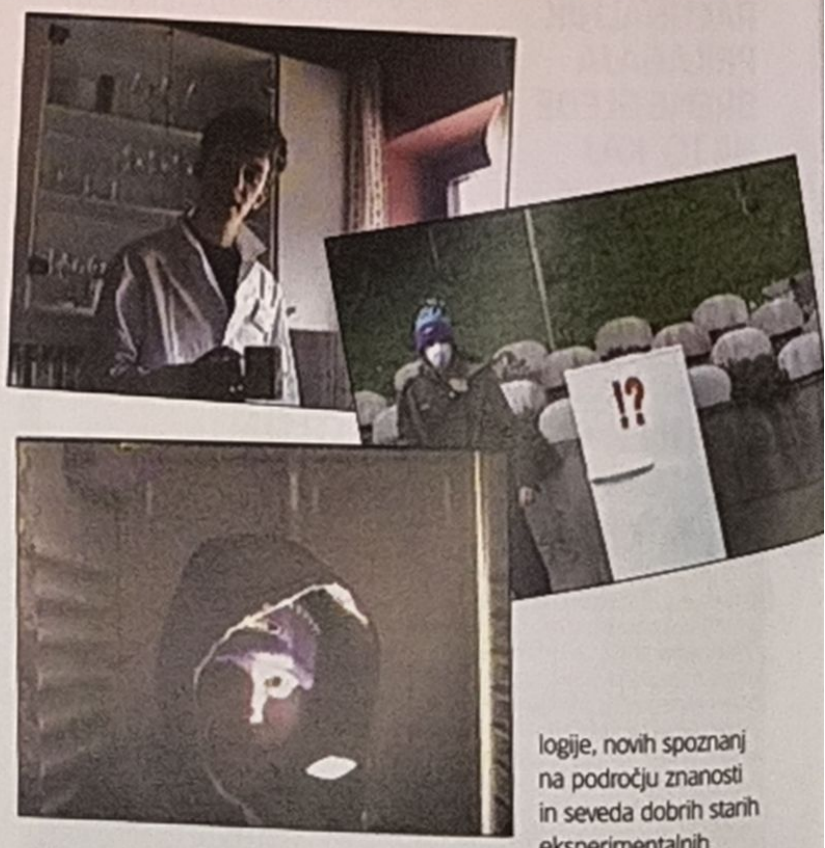
Ali žarnica v hladilniku res ugasne, ko zapremo vrata?

Znanost in tehnološki razvoj imata v deželi slovenski dolgo in bogato tradicijo. Slovenija se je lahko v preteklosti, vsaj relativno (po razmerju med številom prebivalcev in številom velikih znanstvenikov in pionirjev na področju tehnologije), pohvalila z največ velikimi imeni znanosti v svetu. Prekašajo jo morda le Atene za časa velikih filozofov in nadvse genialnih matematikov.

Tudi danes to ni drugače. Seveda! Antičnih Aten ni več in filozofije že zdavnaj nihče ne jemlje več resno, kar zadeva matematiko pa... no, pa pustimo to. Kljub temu, da tako znanost, kot tudi tehnologija nezadržno napredujeta, pa to ne pomeni, da smo odgovorili že na vsa vprašanja. Ravno nasprotno. Več kot vemo, več vprašanj se nam poraja. In kot vedno je tudi pri teh vprašanjih tako, da so najtežja tista, ki se zdijo na prvi pogled najlažja. In potem sledi šok. V času vesoljskih raziskav, satelitov in neverjetno zmogljivih računalnikov, v času, ko ni več laboratorija brez kupa elektronike, in ko ga ni več znanstvenika brez kalkulatorja, v času, ko je šestilo le še beseda v slovarju, in svinčnik le nekaj, s katero laže dosežemo gumb za ponovni zagon, pridemo do bolečega spoznanja, da nam vsa ta tehnologija prav nič ne pomaga. V takšnih trenutkih si želimo, da bi bili na svetu še znanstveniki, ki bi v roko vzeli košček krede in brez pomoči računalnika izračunali gostoto vode; želimo si znanstvenikov, ki bi le s pomočjo ravnila znali narisati graf linearne funkcije in za katere skalarni produkt ne bi bil znanstvena fantastika. V takšnih okoliščinah ogorčeni spoznavamo, da so se malone vsi znanstveniki poneumili in pomehkužili, ter da so daleč časi, ko smo lahko v eni sami osebi dobili znanstvenika in pogumnega pionirja, ki je bil pripravljen tvegati za svoje raziskave.

V takem trenutku moramo vstati od računalnika, se po dolgem času vzravnati, na stežaj odpreti okno in na vso moč zakričati proti nebu: "Nisem suženj strojev, ne potrebujem elektronike, moj razum je največja sila na svetu!" Nato pa pustiti vso teorijo in preračune ter stvari dejansko preizkusiti.

Pred vami je ekskluzivna reportaža na temo *Ali žarnica v hladilniku res ugasne, ko zapremo vrata*. S pomočjo napredne tehnologije, novih spoznanj na področju znanosti in seveda dobrih starih eksperimentalnih metod, sva za vas poiskala odgovor, nato pa za nameček vse skupaj še posnela s kamero ter stvar digitalizirala.

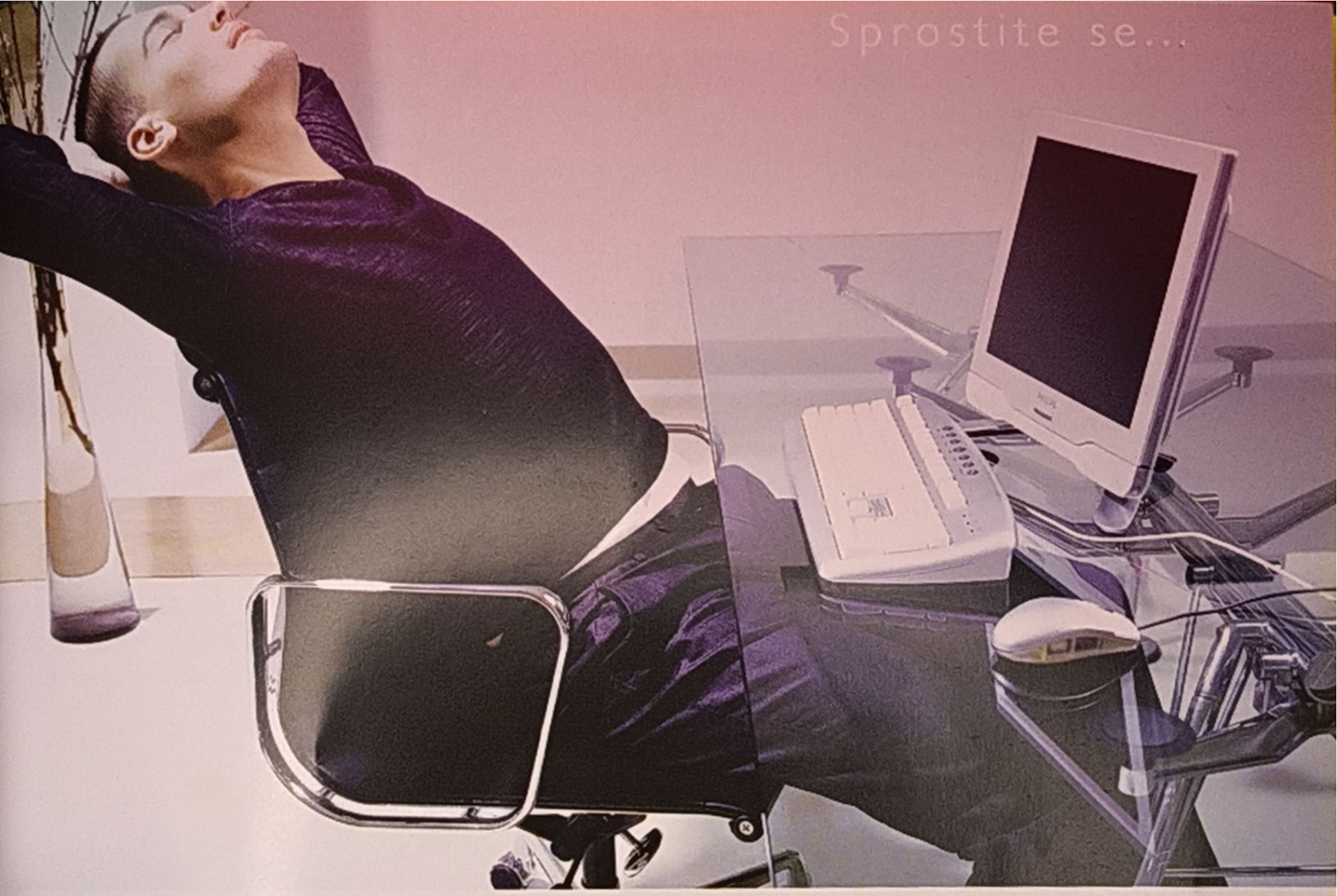


Avtorja sva celoten prispevek pripravila v enem samem dnevu z izredno nizkim proračunom, kar je že samo po sebi prav svojevrsten dosežek, za povrh pa sva poskrbela, da nikoli več ne boste v dvomih, ko boste zapirali vrata hladilnika.

Žan Grabner, Andrej Ocepek

Pozor!

Zmagovalca natečaja bosta nagrado prejela po pošti, ko bosta tako prijazna, da nam bosta izdala še naslove, na katere lahko to isto nagrado pošljemo. Ker pa pri *PCFD* nismo na smrt skopi, bodo tolažilne nagrade prejeli tudi štirje drugouvrščeni. No... drugo-, tretje-, četrto- in petouvrščeni, a ne bodimo dlakocepski. Glavni nedobitniki glavne nagrade pa so: Iztok Ocepek, Maribor; Igor Krajnc, Ljubljana; Boštjan Kerbev, Kamnik; Alain Š., Piran (dotičnega gospoda Š. naprošamo za njegove podatke).



Svobodna izbira. Računalnik ni najpomembnejši. Periferne enote so tiste, ki naredijo razliko. Philipsove vrhunske periferne enote vam nudijo najboljše razmerje med kakovostjo in ceno. Z njimi bo vaše delo enostavnejše in zabavnejše, vaša pisarna pa bo navdušena nad novo stilsko podobo.

CRT monitorji

LCD monitorji

LCD monitor in televizor (16:9)

Plazma monitorji

Multimedijski projektorji

Internet kamere

CDRW/DVD combo enote

CD-RW zapisovalniki

DVD+RW zapisovalniki

JackRabbit 4 prenosni DVD-RW/+R

Zvočne kartice

Multimedijski zvočniki

Pooblaščeni prodajalci:

Gambit Trade (01/ 437 63 33), **HC Center** (01/ 586 66 60), **BOF** (01/ 548 44 60), **Harvey Norman** (01/ 585 50 00), **Maitim** (01/ 830 33 60), **Unistar LC** (01/ 475 55 02), **Minicom** (02/ 535 10 10), **MR2** (04/ 530 40 00), **MA-KO** (05/ 368 11 10), **Computronic** (07/ 337 67 10).

Pooblaščeni uvoznik, distributer in serviser:
PC H.AND d.o.o. - Ind. cona Trzin - Brezovce 10
tel:01/5300 800 - info@pchand.si - www.pchand.si

PC H.AND COMPUTERS

PHILIPS

DARILO!!!
Vsem kupcem PCPlus računalnikov podarimo PCPlus DVD:
- s 5 licenčnimi IGRAMI
- pisarniškim paketom OpenOffice.org
- operacijskim sistemom Linux
- Pinnacle Systems preizkusnimi programi
www.pcplus.si
PCplus
PCplus TEHNIČNA PODPORA 090 71 70 (klic je plačljiv)
PCplus PRIVILEGE servis
V primeru upravičene garancijske reklamacije Vam računalnik brezplačno prevzamemo in dostavimo.
OSEBNI RAČUNALNIKI
Procesor: / Osnovna plošča: / Pomnilnik: / Trdi disk: / CD/CD-RW pogon: / DVD pogon / Grafika: / Zvok: / Tipkovnica: / Miška: / Zvočniki: / Modem: / Mrežna kartica: / TV tuner:
e-office
Intel® Celeron® 2.6 GHz / Asus P4SP-MX / 256 MB DDR / 60 GB 7.200 obr / --- / Combo DVD/CD-RW / integrirana + AGP reža / integriran AC97 audio / Multimedijska tipkovnica / miška 5 tipk, s koleščkom / zvočniki flat 160W / --- / LAN 10/100 / ---
109.900,-
i-f@mily Novo
AMD Athlon 2600+ / Asus A7N8X-VM / 256 MB DDR / 60 GB 7.200 obr / --- / Combo DVD/CD-RW / integr. GeForce4 MX + AGP / integriran AC97 audio / PcPlus tipkovnica / miška 3 tipke, s koleščkom / zvočniki 180W / 56K, interni / LAN 10/100 / ---
118.900,-
e-m@chine
Intel® Pentium® 4 2.8 GHz / Asus P4SP-MX / 256MB DDR / 120 GB 7.200 obr / --- / Combo DVD/CD-RW / integrirana grafika + AGP reža / integriran AC97 audio / Multimedijska tipkovnica / optična miška, s koleščkom / zvočniki 180W / --- / LAN 10/100 / ---
144.900,-
g@mer TV Tuner
AMD Athlon XP2600+ / Asus A7V8X/X / 512 MB DDR / 80 GB 7.200 obr / CD-RW / DVD / Radeon 9200SE 128MB DDR TVO / integriran 6 kanalni / Multimedijska tipkovnica / miška 5 tipk, s koleščkom / zvočniki 180W / --- / LAN 10/100 / TV kartica
139.900,-
m@gic TV Tuner
AMD Athlon XP 3000+ / Asus A7N8X/X / 512 MB DDR (PC2700) / 160 GB 7.200 obr. / DVD+/-RW / GeForce FX5700 256MB ,VO, DVI / integriran 6 kanalni / Multimedijska tipkovnica / optična miška, s koleščkom / --- / --- / LAN 10/100 / TV kartica
219.900,-
Dream m@chine TV Tuner
Intel® Pentium® 4 2.667 GHz / Asus P4PE-X / 512 MB DDR (PC2700) / 120 GB 7.200 obr. / --- / DVD+RW / Radeon 9200 256MB DDR TVO / integriran 6 kanalni / PCplus tipkovnica / optična miška, s koleščkom / --- / --- / LAN 10/100 / TV kartica
209.900,-
Nikon
NOVO
Nikon COOLPIX 2200
2.1MPix tipalo, 1,6" LCD display
3xoptični + 4xdigitalni zoom,
Snemanje AVI filmčkov
14.5 MB interni spomin + SD/MMC reža, USB
39.900,-
NOVO
Nikon COOLPIX 3200
3.2 MPix tipalo, 1,6" LCD display
3xoptični + 4xdigitalni zoom,
Snemanje AVI filmčkov
14.5 MB interni spomin + SD/MMC reža, USB
64.900,-
NOVO
Nikon COOLPIX 4300
4.0 MPix tipalo, 1,5" LCD display
3xoptični + 4xdigitalni zoom,
Snemanje AVI filmčkov
Compact flash reža + 16 MB Compact flash kartica, USB
99.900,-
mp3/CD radiokasetofon
SUPER CENA
Waitec FREESTYLE
CD predvajalnik z MP3, radiokasetofon
BOOMBOX oblika, X-Bass funkcija, 2-sistemski zvočniki
14.900,-
mp3 predvajalnik
SUPER CENA
AUDIO STENO BP300
128MB USB 1.1 spominski medij
MP3 & WMA predvajalnik in diktafon, osvetljen LCD prikazovalnik, slušalke, equalizer
21.900,-
NEC/MITSUBISHI
SUPER CENA
SUPER CENA
Accusync 71VM
Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,264 mm
Odzivni čas: 16ms
Zvočniki
104.900,-
Accusync 91VM
Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 25ms
Zvočniki
179.900,-
Diamond plus 93SB
Velikost pike: 0,25-0,27mm
Največja ločljivost: 1600x1200
Opt. ločljivost: 1280x1024
75.900,-
Diamond plus 230SB
Velikost pike: 0,24mm
Največja ločljivost: 1920x1440
Opt. ločljivost: 1600x1200
189.900,-
Hansol
720E/730E
Ločljivost: 1024x768/85Hz
Max. ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0.28mm
26.900,-
730ED
Ločljivost: 1024x768/85Hz
Max. ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0.24mm
29.990,-
PCplus
Akcija
Prenosnik PCplus
LCD zaslon 15,1"
Intel Celeron 2,6 GHz
Spomin 256MB, 40GB disk,
Combo CD-RW/DVD
modem 56k V90
grafična kartica Intel Extreme
5x USB 2.0, Lan 10/100
TV-out (S-video), Li-Ion baterija
Programa Nero Burning ROM + Power DVD
+ DARILO:
DVD PCPlus s 5 licenčnimi igrami, operacijskim sistemom Linux, pisarniškim paketom OpenOffice.org in preizkusnimi programi Pinnacle
239.900,-
iiyama
Vision Master 1451
Največja ločljivost: 1600x1200
Opt. ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,26mm
49.900,-
Vision Master 454
Največja ločljivost: 1920x1440
Opt. ločljivost: 1600x1200
Velikost pike: 0.24 mm
109.900,-
Vision Master PRO 513
Največja ločljivost: 1920x1440
Opt. ločljivost: 1600x1200
Velikost pike: 0,24mm
159.900,-
WAITEC
SUPER CENA
DVD-X56s
DVD HOME PLAYER
DVD, CD/MP3, SCVD, DVCD, Photo CD
5.1 Dolby (Digital out)
SCART, cinch, S-VHS
Daljinsko upravljanje
15.900,-
DVD-HT70
DVD HOME THEATRE
DVD, CD/MP3, SCVD, DVCD, Photo CD, RDS radio tuner
5.1 Dolby Surround, AC3,
SCART, cinch, S-VHS
Daljinsko upravljanje
5.1 zvočniki
37.900,-
Belinea
NOVO PROMOCIJA
Belinea model 10 15 36
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,297 mm
Kontrastno razmerje: 400:1
Zvočniki
79.900,-
NOVO PROMOCIJA
Belinea model 10 17 15
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,264 mm
Kontrastno razmerje: 450:1
Zvočniki
99.900,-
NOVO PROMOCIJA
Belinea model 10 30 26
Ločljivost: 1024x768 / 85 Hz
Velikost pike: 0,26 mm
25.900,-
NOVO PROMOCIJA
Belinea model 10 60 75
Ločljivost: 1280x1024 / 85 Hz
Velikost pike: 0,26 mm
39.900,-
NEC Empowered by Innovation
NEC VT 46
Domači kino
LCD tehnologija
Ločljivost: 800x600,
Svetilnost: 1200 ANSI lumnov,
Kontrastno razmerje: 400:1,
Velikost projekcije: 21"-300"
Daljinski upravljalec
Zvočnik: 1W mono
Torbica
Teža: 2.9 kg
269.900,-
243.900,-
NEC VT 560
LCD tehnologija
Ločljivost: 1024x768,
Svetilnost: 1300 ANSI lumnov,
Kontrastno razmerje: 400:1,
Velikost projekcije: 21"-300"
Daljinski upravljalec
Zvočnik: 1W mono
Torbica
Teža: 2.9 kg
414.900,-
348.900,-
PRODAJNA MESTA:
HARVEY NORMAN
LJUBLJANA: 01/585 50 00
POWER PLUS
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06
BIG BANG
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/281 23 19
LJ. - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 68 00
PTUJ: 02/771 05 96
M.SOBOTA: 02/539 12 70
CELJE: 03/425 25 57
METALING d.o.o.
CELJE: 080 10 01
www.trgovina.metaling.si
MEDIA DOM
M. SOBOTA: 02/53 48 335
BOF
LJUBLJANA: 01/548 44 60
KRANJ: 04/281 27 10
MARIBOR: 02/320 75 70
PCS computers
PTUJ: 02/780 02 60
RAVNE: 02/822 13 32
ORMOŽ: 02/741 16 09
Meier Rač. Inženiring
PIVKA: 05/757 11 50
MENTIS
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
VELENJE: 03/897 68 50
JANUS TRADE d.o.o.
LESCE: 04/532 01 55
CELJE: 03/425 50 80
KRŠKO: 07/48 80 890
M. SOBOTA: 02/53 03 830
RAVNE: 02/87 50 190
KRANJ: 04/20 15 850
MPRINT d.o.o.
CELJE: 03/490 40 10
ROLAN
MARIBOR: 02/300 13 00
Avto-izziv
VRHNIKA: 01/750 21 13
Tech-Trade Center d.o.o.
LJUBLJANA: 01/434 01 08
TC Merkur
TC Hudinja, CE: 03/54 32 715
TC Dom Tabor, MB: 02/32 06 126
TC Ljubljana: 01/52 00 822
TC Rudnik, LJ: 01/28 01 042
TC Primskovo, KR: 04/20 17 938
TC Nova Gorica: 05/33 11 236
Centri Interspar
www.pcplus.si